2'95 euros
CANARIAS 3,10 €

CACAS Y VIDEOJUEGOS
¡Nuestro reportaje más sucio!

MUNDOS ABIERTOS
Recorremos los mapeados más inmensos

VERSIÓN 2.0 N°188
JULIO-AGOSTO 2008 • 2,95 €
CANARIAS: 3,10 €
GRUPO ZETA
8 420565 037006 00188
WWW.REVISTAXTREME.COM

SUPERJUEGOS Xtreme

PLAYSTATION 3 + XBOX 360 + WII + PS2 + NINTENDO DS + PSP + RETRO

VIDEOJUEGOS AL LÍMITE

SÚPER REGALO

MOTORSTORM PACIFIC RIFT
Nos ponemos de barro hasta las cejas

Pasa un verano post-nuclear

FALLOUT 3
¡Boooooooombaaaa!

¡¡CONCURSAZOS!!
• 30 PACKS MARIO KART WII + VOLANTE
• 20 JUEGOS SPEED RACER

SÚPER DESCUENTO 5€ EN ESTOS JUEGOS
LA CONSPIRACIÓN BOURNE / PS3
SINGSTAR VOL. 2 + MICROS / PS3
SBK 08 / PSP
TOP SPIN 3 / XBOX 360
LEGO INDIANA JONES / WII

ESPECIAL RETRO-REFRESCO
BRAM STOKER'S DRACULA • ARKANOID
OUTRUN • DYNAMITE DUX • SHINOBI

+ STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA - LA CONSPIRACIÓN BOURNE - BATTLEFIELD BAD COMPANY - NOVEDADES CAPCOM...


SUPER SMASH BROS. BRAWL
12+
www.pegi.info
SUPERA TODOS LOS RÉCORDS AL MEJOR ESTILO SONIC.
Sonic irrumpe en la escena Smash con su velocidad inconfundible, su destreza y, por supuesto, ¡sus púas! El erizo más carismático del planeta puede ser un novato de la lucha, pero después de pasar años perfeccionando sus movimientos, puedes dar por sentado que no se queda atrás cuando comienza la acción. Gracias a su abanico de saltos supersónicos, derrotar a Sonic es una preocupación secundaria: ¡primero tendrás que cogerlo!
HABILIDADES SUPERSÓNICAS
Ataque Teledirigido
Salto del Muelle
Torbellino
Carga Giratoria
Especial
Juego final:
Super Sonic
SUPER SMASH BROS. BRAWL.
BUSCA EL GOLPE FINAL.
Nintendo
© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: ©Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon. / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / SHIGESATO ITOI / APE inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA.
TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Wii

¡SUSCRÍBETE A XTREME CON UN 25% DE DESCUENTO! PÁG. 56

GRUPO ZETA

Fundador: Antonio Asensio Pizarro
Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah
Consejeros: Josep María Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García
Secretario: José Ramón Franco **Vicesecretario:** Enrique Valverde
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso
Comité Editorial: Miguel Ángel Liso, Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés
Director de Área de Revistas y Ocio: José Luis García
Director de Área de Prensa: Román de Vicente
Director de Área de Administración y Finanzas: Conrado Carnal
Director de Área de Servicios Corporativos: Román Merino
Director de Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José
Director de Área de Distribución: Vicente Leal
Directora de Área de Promociones y Marketing: Marta Ariño
Director de Área de Libros: Faustino Linares
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: Agustín Vitórica

REDACCIÓN
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Diego Areso
Redactores Jefe: Bruno Sol y Pedro Berruezo
Redacción: Roberto Serrano, Ana Márquez, Daniel Rodríguez
Maquetación: José Luis López (Jefe de Sección), Francisco J. Caballero
Colaboradores: Lázaro Fernández, Miguel Ángel Sánchez, Alejandro Cremades, Raúl Barrantes, David Catalina, Nacho Vigalondo, Miguel Vallejo, Juan Carlos Caballero, Ignacio Selgas, Gloria Langreo, Javir Sánchez, Omar Álvarez.
Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez

Dirección:
C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
E-Mail: *xtreme.superjuegos@grupozeta.es*

UNIDAD DE REVISTAS
Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos
Adjunta a Gerencia de Revistas: Angela Martín
Directora de Marketing: María Moro
Director de Publicidad: Julián Poveda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Omella
Producción: Ángel Aranda
Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas

Suscripciones, números atrasados
y atención al lector: **902 104 694** de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Francisco Andrés (Director de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad) C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Francisco Blanco (Dtor. de Publicidad en Cataluña) Juan Carlos Baena (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel: 653 904 482
Galicia: Marian Garrido (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago. Tel: 981 57 17 15
Aragón: Alejandro Moreno (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza. Tel: 976 70 04 00
Castilla La Mancha: Andrés Honrubia (Delegado). Tinte, 23 B Edif. Centro 02001 Albacete. Tel: 967 52 42 43
Internacional: Gema Arcas (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel: 49 89 92 50 35 32. tanja.schrader@iga.burda.com **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel: 331 41 34 81 88. vwright@l-g-a.com **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel: +39 02 62 69 44 41. robert@hfga.it **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel: +44 207 150 7432. eva.twine@igalondon.co.uk **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel: +32 26 474 600. l.axe@axmedia.be **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel: +351 213 853 545. ilimitada@ilimitadapub.com **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel: +3016 851 790. publihel@hellasnet.g **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel: 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel: 46 8 457 89 07. Karin.sodersten@interdeco.se **USA:** L.G.A. New York. Dawn ERICKSON. Tel: 1 212 767 65 73. derickson@hfmus.com **CANADA:** MP Heidi Sarazen. Tel: 001 416 463 03 00. heidisarazen@hotmail.com **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel: 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99. ivanmontanari@hotmail.com **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel. Tel: 9122 22 87 57 17. Marzban@mediascope.com **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel: 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel: 886 2 2709 8348

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid.
Impresión y Encuadernación: REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12,7 Pol. Ind. Can Buñardo, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX: 93 232 28 91.

Distribuidores exclusivos para la República Mexicana:
Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal: B. 17209-92 • Printed in Spain
Superjuegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

DISEÑO ORIGINAL: LUIS A. SÁNCHEZ

SEGUNDO VERANO



Un cierre a cuarenta grados por culpa de un aire acondicionado estropeado nos lleva a concluir el último número de este curso entre sudores indiscretos y conciertos sobaqueros. El año pasado tramamos, para los dos meses que nos tocaba estar en el kiosco (recordad: no salimos en agosto) un tórrido especial sobre erotismo y videojuegos que aún hoy permanece insuperado.

Este año hemos sido un poco más sutiles. Pero el mensaje sigue siendo el mismo: pasad el calor justo, tocaos las narices, haced el asno y jugad mucho. Por eso, fieles a nuestra filosofía postpunk de *do it yourself*, os ofrecemos una portadilla de Retro reminiscente de una clase de pretecnología pixelada. Encantados de habernos conocido, os brindamos un reportaje sobre cacas y videojuegos que os ayudará a soportar la calima estival reflexionando sobre las bondades de una dieta abundante en fibra. Repasamos algunos de los mejores videojuegos con mundos abiertos, ideales para pasarse todo el veranico buscando cajas, registrando rincones y reventando vehículos sin ton ni son. Entre **Nemesis** con su ***OutRun*** y un servidor con ***Arkanoid*** os damos suficientes ideas como pasar todo el verano sin salir de los ochenta. Y os proponemos unos cuantos desafíos para que calentéis el sofá con los doscientos cincuenta litros de Tang Lima-Limón, las sesenta bolsas de ganchitos y el top-less grasiento de cada verano. Hace justo un año os dije que fuerais malos. Este año, sed peores. Espero veros a todos en septiembre. Cruzad los dedos. _JOHN TONES

CONFESIONES DE UN NEGADO PARA LOS VIDEOJUEGOS

POR CARLOS VERMUT

HOY: LA FUERZA NARRATIVA



SUMARIO



#188
JULIO-AGOSTO
2008

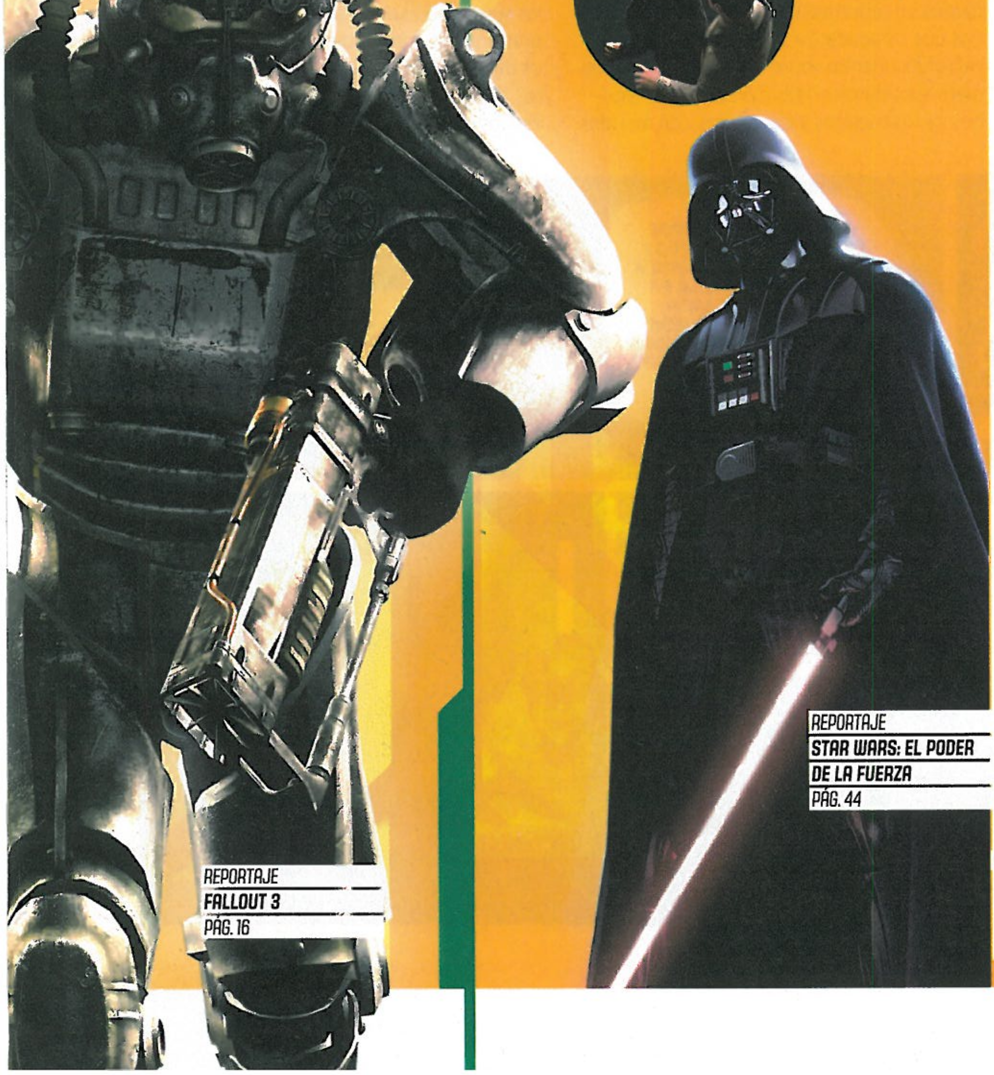
Desde Washington D.C., **Bethesda** nos muestra las excelencias de ***Fallout 3***, su RPG postapocalíltico, contrapunto acalorado para las tardes veraniegas; también te descubrimos ***MotorStorm 2*** y una sección retro repleta de vampiros (***Bram Stoker's Dracula***), coches (***OutRun***) y clásicos de la enjundia de ***Arkanoid*** o ***Shinobi***.











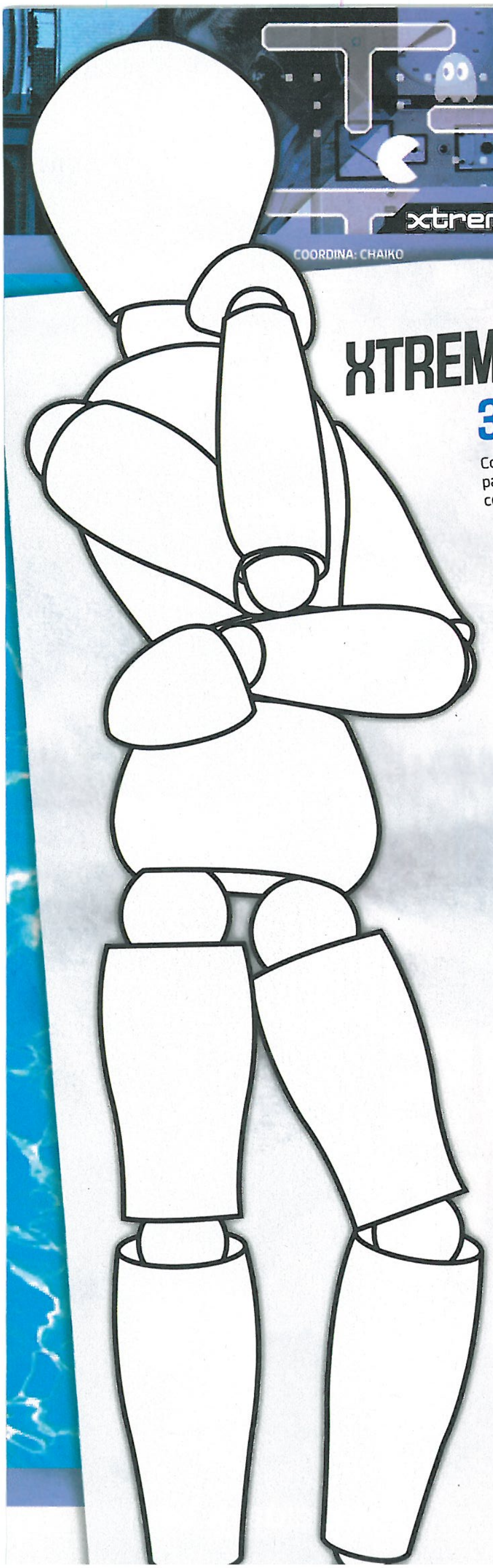
REPORTAJE
STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA
PÁG. 44

REPORTAJE
FALLOUT 3
PÁG. 16

xtreme

SI QUIERES ESTAR A LA ÚLTIMA, CONSULTA
www.revistaxtreme.com


CENTRAL PARK ESCONDE UN SECRETO...
...Y EL DETECTIVE EDWARD CARNBY
SERA EL UNICO CAPAZ DE DESCUBRIRLO.
"Un realismo sin precedentes."
Play
"Cuando el terror tiene nombre propio."
PlayStation
Revista Oficial - España
"Vuelve el miedo en estado puro."
MARCA
centraldark.com
ALONE IN THE DARK
JUNIO 08
ALONE IN THE DARK
18+
18+
eden GAMES
PC DVD ROM
XBOX 360 LIVE
PlayStation 2
Wii
centraldark.com
ATARI



PRESS START

xtreme

COORDINA: CHAIKO

XTREME TRAINING SUMMER EDITION

34 DESAFÍOS PARA LOS MÁS SUFRIDOS

Con un largo verano por delante, nada mejor que plantearse una serie de retos que demuestren vuestra pasión por los videojuegos. Agradecemos a los forerers de Mondo Píxel (entre paréntesis) su inestimable colaboración y saludable sentido del humor.

1.- **NINJA GAIDEN II • XBOX 360 • DESAFÍO:** Completar el juego en su modo más difícil con los ojos vendados. Un ninja confía más en su oído que en su vista (**Slyjss**).
CALIFICACIÓN: ★★★★★ CONSEGUIDO: ☐

2.- **METAL GEAR SOLID 4 • PS3 • DESAFÍO:** Pronuncia el nombre completo del juego (***Tactical Espionage Action Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots***) en menos de dos segundos con la boca llena de helado (**Seth Fortuyn**).
CALIFICACIÓN: ★★★★★ CONSEGUIDO: ☐

3.- **RED RING OF DEATH • 360 • DESAFÍO:** Juega una media de tres horas diarias durante julio y agosto con tu Xbox 360 sin que esta pase unas vacaciones en Alemania (**Mr. Brightside**).
CALIFICACIÓN: ★★★★★ CONSEGUIDO: ☐

4.- **SHADOW OF THE BEAST • AMIGA • DESAFÍO:** Completa el juego, sin trampa alguna (**Mike Score**).
CALIFICACIÓN: ★★★★★ CONSEGUIDO: ☐

5.- **GUITAR HERO III • VARIAS • DESAFÍO:** Consigue cinco estrellas en *Tonight I'm Gonna Rock You* con la guitarra en la espalda (**Garm**).
CALIFICACIÓN: ★★★★★ CONSEGUIDO: ☐

6.- **THE DIG • PC • DESAFÍO:** Completa el puzzle de la tortuga en un solo intento (**Pornosawa**).
CALIFICACIÓN: ★★★★★ CONSEGUIDO: ☐

7.- **PORTAL • PC/360/PS3 • DESAFÍO:** Tararea la versión instrumental de *Still Alive* durante el máximo tiempo posible a lo largo de un mismo día (**Balaguera**).
CALIFICACIÓN: ★★☆☆☆ CONSEGUIDO: ☐

8.- **VAMPIRE'S KISS • SNES • DESAFÍO:** Consigue eliminar a Drácula en la lucha de las columnas utilizando el kit matavampiros (ajo, cruz, estaca y derivados) (**Cranky Kong**).
CALIFICACIÓN: ★★★★★ CONSEGUIDO: ☐

9.- **BURNOUT PARADISE • PS3/360 • DESAFÍO:** Completa el juego sin acelerar (**Statux**).
CALIFICACIÓN: ★★★★★ CONSEGUIDO: ☐

10.- **ECHOCHROME • PS3/PSP • DESAFÍO:** Completa todos los niveles del juego con el espectro de M.C. Escher indicándote el camino a seguir (**Crooner**).
CALIFICACIÓN: ★☆☆☆☆ CONSEGUIDO: ☐

11.- **SYOBON ACTION • PC • DESAFÍO:** Completa el juego más difícil jamás creado con resaca y quemaduras de sol de primer grado (**Cienfuego**).
CALIFICACIÓN: ★★★★★ CONSEGUIDO: ☐

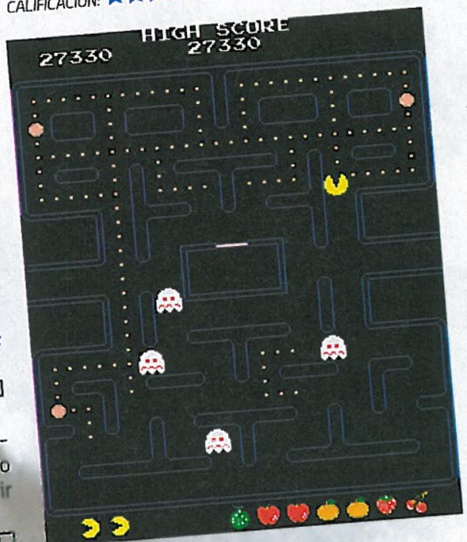
12.- **GEOMETRY WARS • 360 • DESAFÍO:** Persevera hasta conseguir un multiplicador x10 y un millón de puntos sin morir... y luego flípate y ve a por los diez millones.
CALIFICACIÓN: ★★★★★ CONSEGUIDO: ☐

13.- **VARIOS • ORDENADORES VARIOS • DESAFÍO:** Completa una aventura conversacional cualquiera sin utilizar guías ni ayudas de ningún tipo. Pregunta a tu padre, si no sabes lo que es una aventura conversacional (**Killboy Powerhead**).
CALIFICACIÓN: ★★★☆☆ CONSEGUIDO: ☐

14.- **METAL GEAR SOLID 4 • PS3 • DESAFÍO:** Consigue el rango de Big Boss en el primer intento, y después borra la partida con una sonrisa bien grande.
CALIFICACIÓN: ★★★★★ CONSEGUIDO: ☐

15.- **VARIOS • VARIOS • DESAFÍO:** Házte una foto en algún lugar real que aparezca en un videojuego (**Killboy Powerhead**).
CALIFICACIÓN: ★★★★☆ CONSEGUIDO: ☐

16.- **PAC-MAN • ARCADE • DESAFÍO:** Cómete a los cuatro fantasmas de una vez, cuatro veces seguidas, en cuatro niveles consecutivos.
CALIFICACIÓN: ★★★★★ CONSEGUIDO: ☐





17.- **WII FIT • WII • DESAFÍO:** Juega a Wii Fit y conserva tu masculinidad (**Slyjss**).
CALIFICACIÓN: ★★★★★ CONSEGUIDO: ☐

18.- **VARIOS • ARCADE • DESAFÍO:** Durante un viaje encuentra un salón recreativo de los de antes (**Killboy Powerhead**).
CALIFICACIÓN: ★★☆☆☆ CONSEGUIDO: ☐

19.- **N+ • 360 • DESAFÍO:** Usa el editor de niveles para crear más de los que trae el propio juego. Después complétalos todos del tirón y sin morir.
CALIFICACIÓN: ★★★★★ CONSEGUIDO: ☐



20.- **RESIDENT EVIL 4 • GC/PS2/WII • DESAFÍO:** Descubre por tí mismo cómo matar a un Regenerator utilizando tan sólo un cuchillo.
CALIFICACIÓN: ★★★★☆ CONSEGUIDO: ☐

21.- **ALONE IN THE DARK • PC • DESAFÍO:** Completa *Alone in the Dark* jugando solo en la oscuridad (Slyjss).
CALIFICACIÓN: ★☆☆☆☆ CONSEGUIDO: ☐

22.- **VARIOS • PS3/360/WII • DESAFÍO:** Trata de convencer a tu abuela de que se divertirá más con una **PS3** o una **360** que con una **Wii**. Después consigue que se vicie al multijugador de *Halo 3* o *Call of Duty 4*.
CALIFICACIÓN: ★★★★☆ CONSEGUIDO: ☐

23.- **STREET FIGHTER II • VARIAS • DESAFÍO:** Consigue que todos y cada uno de los miembros de tu familia, sin excepción, sean capaces de llevar a cabo un Hadoken (**Killboy Powerhead**).
CALIFICACIÓN: ★★★☆☆ CONSEGUIDO: ☐

24.- **EUROPA UNIVERSALIS 3 • PC • DESAFÍO:** Unifica Italia con Florencia en máxima dificultad y con inteligencia artificial agresiva (**Pornosawa**).
CALIFICACIÓN: ★★★★★ CONSEGUIDO: ☐

25.- **SUPER MARIO BROS. • NES • DESAFÍO:** Demuestra tus dotes como *hardcore gamer* y completa el juego en menos de ocho minutos (**Cranky Kong**).
CALIFICACIÓN: ★★★★★ CONSEGUIDO: ☐

26.- **HAZE • PS3 • DESAFÍO:** Completa *Haze* sin derramar ninguna lágrima ni amenazar con emprender acciones legales contra la gran exclusiva de **PlayStation 3** (**Statux**).
CALIFICACIÓN: ★★★☆☆ CONSEGUIDO: ☐

27.- **GOD HAND • PS2 • DESAFÍO:** Completa *God Hand* en cualquier nivel de dificultad. La condición esencial es no reírse, ni esbozar siquiera un atisbo de sonrisa a lo largo de todo el juego.
CALIFICACIÓN: ★★★★★ CONSEGUIDO: ☐

28.- **MOTORSTORM • PS3 • DESAFÍO:** Descubre cuáles son las rutas apropiadas para cada vehículo en cada circuito, y después completa y gana todas las carreras siguiendo el trazado erróneo.
CALIFICACIÓN: ★★★★☆ CONSEGUIDO: ☐

29.- **ABU SIMBEL PROFANATION • SPECTRUM • DESAFÍO:** Completa *Abu Simbel Profanation* con un ojo cerrado y con las teclas de goma del **Spectrum** rotas (Pornosawa).
CALIFICACIÓN: ★★★★★ CONSEGUIDO: ☐

30.- **VARIOS • PC PORTÁTIL • DESAFÍO:** Completa un *first person shooter* cualquiera en un ordenador portátil utilizando el *touchpad* en lugar del ratón (**Killboy Powerhead**).
CALIFICACIÓN: ★★★★☆ CONSEGUIDO: ☐

31.- **SPORE • PC • DESAFÍO:** Resiste la tentación de utilizar el creador de personajes para crear seres con forma de miembro viril.
CALIFICACIÓN: ★★★☆☆ CONSEGUIDO: ☐

32.- **VARIOS • VARIOS • DESAFÍO:** No toques ni una sola de tus consolas durante el verano. En lugar de eso juega exclusivamente con consolas que no hayas tenido la oportunidad de manosear hasta la fecha (**Killboy Powerhead**).
CALIFICACIÓN: ★★★☆☆ CONSEGUIDO: ☐

33.- **ASSASSIN'S CREED • PS3/360 • DESAFÍO:** Defiende las virtudes de *Assassin's Creed* frente a un grupo de *casuals* sin que te acusen de no tener vida social y atesorar un gusto horrible.
CALIFICACIÓN: ★★★☆☆ CONSEGUIDO: ☐

34.- **THE SIMS • VARIOS • DESAFÍO:** Revisita la serie *Sims*, con todas y cada una de sus expansiones, y tómatelo tan en serio como para escribir un artículo de análisis de no menos de 100.000 caracteres con espacios. Después intenta vendérselo a **John Tones**.
CALIFICACIÓN: ★★★★☆ CONSEGUIDO: ☐

★: Cómprate una revista de la competencia
★★: Hay esperanza para tu vida social
★★★: Sólo ves a tu familia en Navidad
★★★★: Tuviste novia hace veinte años
★★★★★: Eres el maldito Unabomber



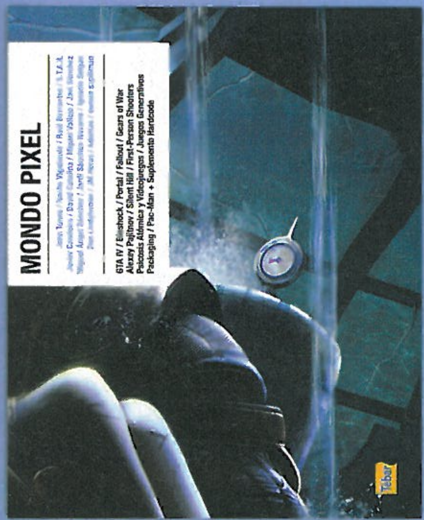
BREVES

¡E3 EN RIGUROSO DIRECTO!

Si quieres estar al tanto de lo que se cuece en el próximo E3, atento a nuestras webs de Xtreme (www.revistaxtreme.com) y la Revista Oficial PlayStation (www.revistaplaystation.com). Nuestro Mr. Winters va a darlo todo retransmitiendo la feria en directo.

MONDO PIXEL

Ya se encuentra disponible el primer volumen de una iniciativa sin precedentes en España: Mondo Pixel, una serie de volúmenes dedicados exclusivamente a analizar el medio de los videojuegos y sus lazos con otras formas de expresión, con un estilo riguroso y ameno. Si te aburren las habituales guías de compras, dale una oportunidad. Más www.mondo-pixel.com.



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Poco a poco se dan a conocer más detalles de la nueva entrega en la serie estrella de los FPS bélicos. La campaña se desarrollará tanto en el Pacífico como en el asalto ruso a Berlín, y el modo para un jugador contará con el sistema de mejoras visto en el multijugador de *Call of Duty 4*.





MONDO PIXEL
POR JOHN TONES

EL NOMBRE TÉCNICO ES IDIOTEZ

Hay un momento en la vida de cualquiera que se dedique a la crítica y el análisis con cierto componente de reflexión (sí: existe crítica no reflexiva; se hace en revistas que venden más que nosotros) en el que hay que respirar hondo. Desconectar el monitor, mesarse los cabellos, soplar, soplar más, restregarse los ojos y murmurar «no me lo puedo creer». Y entonces, hacer acopio de energías, encender el monitor y buscar una explicación.

Porque yo no comparto que un juego como ***Manhunt 2*** deba ser prohibido, pero comprendo e incluso a veces empatizo con la gente que cree que sí debe serlo. Porque es inmoral, porque es peligroso, porque no es bueno. No estamos de acuerdo, pero puedo ponerme en esa situación.

Con lo que no puedo coincidir, ni siquiera con un supuesto empático, es con la voluntad de prohibir The Wheelman porque se desarrolla en Barcelona. Como es un juego de acción, hay actividad violenta en las calles virtuales de la ciudad. Y eso es feo. **Montserrat Ballarín**, concejala de Educación del Ayuntamiento de Barcelona, ha decidido que un **Vin Diesel** virtual poniendo patas abajo versiones poligonales de localizaciones auténticas de la ciudad es perjudicial para la imagen de la ciudad, y eso convierte el título de **Midway** en un producto susceptible de ser prohibido.

Ahora cierren los ojos, mésense los cabellos,todo el proceso... y reflexionen: la señora **Ballarín** quiere prohibir un juego no por pernicioso, sino por antiestético. Porque cree que no coincidir con su sentido de la beldad urbana, ese que precisa de reproducciones de su ciudad tan tranquilas y pacíficas como su contrapartida real, es peligroso.

Lo cual da pie a dos conclusiones, ambas muy escalofriantes. Primera, relacionar la estética con el Bien y con el Mal es peligroso, y es una actitud que nos ha dado notorios disgustos con el pasado. Segundo, no distinguir la realidad de la fantasía tiene un nombre clínico muy específico. El problema es que normalmente no lo vemos asociado con tanta claridad a cargos públicos.

NOKIA LE LAVA LA CARA AL SISTEMA N-GAGE PARA OFRECER UNA EXPERIENCIA LÚDICA PORTÁTIL SIN IGUAL

DIVERSIÓN MÓVIL



Tras una más que aceptable introducción en el mercado de los videojuegos, **Nokia** regresa al ataque con más fuerza que nunca, con un concepto lúdico aplicado al teléfono móvil y a la vanguardia del sector.

El futuro, dicen, está en la red y no en los soportes físicos, y así lo pone en práctica **Nokia** con su nuevo sistema **N-Gage**, que deja atrás las tarjetas de memoria y el *hardware* específico para centrar su sistema de distribución de títulos a través de la web; títulos que, a diferencia de la primera versión de **N-Gage**, funcionarán en un gran abanico de terminales: N73, N81, N82, N93, N93i, N95... y nuevos móviles cuyo sistema funciona bajo la **Serie 60** de **Symbian** y que irán llegando poco a poco al mercado.

La red no sólo será importante a la hora de descargar una demo o comprar un juego, también nos permitirá ver si nuestros amigos se conectan y a qué juegan, comparar nuestras puntuaciones con todo el mundo y hasta jugar *on-line* con otros móviles **N-Gage** a través de un sistema que recuerda en muchos detalles al genial **Xbox Live** que **Microsoft** confeccionó para **Xbox 360**.

El lanzamiento de este nuevo sistema **N-Gage** llega junto a una buena cantidad de títulos para descargar (a un precio muy competitivo, dicho sea de paso), entre los que encontraremos maravillas como el *shooter* ***Space Impact: Kappa Base***, la tercera entrega del ya clásico portátil ***Asphalt*** y una impresionante versión actualizada del *beat'em-up* ***One***, creado por los barceloneses **Digital Legends** y presentado hace muy poco, del que encontraréis un completo análisis en este mismo número de **Xtreme**.

ESTARÁS SIEMPRE CONECTADO A TRAVÉS DE UN SISTEMA SIMILAR A XBOX LIVE_



ASPHALT 3: STREET RULES

La saga de conducción de Gameloft estrenada con la aparición de la primera versión de N-Gage muestra ahora su mejor cara. *Street Rules* mezcla lo mejor del género en consola para ofrecer un título en el que competiremos contra los más rápidos y famosos vehículos reales, seremos perseguidos por coches de policía (como en algunas entregas de *Need for Speed*) y tendremos la posibilidad de utilizar una barra de nitros y hasta de hacer *takedowns* a los vehículos oponentes al más puro estilo *Burnout*. Sin duda, uno de los indispensables en tu Nokia.

GLOBAL
8,6

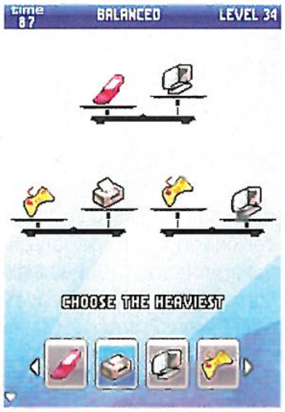
FIFA 08

El juego de fútbol por excelencia no podía faltar a su cita con la diversión portátil, y **Electronic Arts** se ha encargado personalmente de la versión para **N-Gage** de su simulador más aclamado de los últimos tiempos.

Aunque su sistema de juego ha sido muy simplificado con respecto a otras versiones portátiles del juego, en él encontrarás a tu equipo preferido (que podrás seleccionar entre una buena cantidad de ligas) y podrás participar en diferentes Modos como Escenario, Desafíos, Temporada o Torneo. Una lástima que no incluya Modo Multijugador.

GLOBAL **7,4**

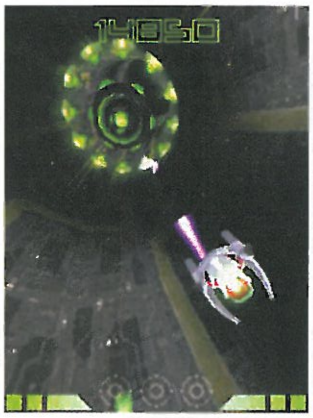




BRAIN CHALLENGE

Gameloft aprovecha el tirón de los títulos como *Big Brain Academy* y *Brain Training* para adaptar el concepto de «ejercicio mental» a la pantalla y los controles de la serie N de **Nokia** y, por supuesto, **N-Gage**. En ***Brain Challenge*** encontrarás una gran cantidad de niveles de inteligencia que pondrán a prueba tu capacidad de lógica, de cálculo, de reflejos, de memoria visual... Es un juego perfecto para mantener el cerebro en forma y para divertir a los jugadores más *casuals*, que se engancharán a la primera.

GLOBAL **7,7**



SYSTEM RUSH: EVOLUTION

El hecho de que un móvil sea técnicamente más limitado que una consola portátil hace que sus programadores se estrujen el cerebro buscando ideas nuevas, y ***System Rush*** es la prueba de ello. **Ideaworks 3D** ha mezclado el desarrollo de los matamarcianos clásicos, la conducción futurista al más puro estilo *WipeOut* y unos escenarios a medio camino entre *Tron* y *Tempest* para dar vida a un colorista título que nos introducirá en la red de redes para acabar con una peligrosa amenaza. Como curiosidad, cabe destacar que el juego contempla también un Modo On-line.

GLOBAL **7,9**

SPACE IMPACT: KAPPA BASE

Las posibilidades de disfrutar en un móvil europeo de un buen *shooter* galáctico al más puro estilo japonés son extremadamente remotas, pero os aseguramos que la inspiración para crear ***Space Impact*** les ha llegado a sus creadores, **Method Solutions**, desde el país del Sol Naciente.

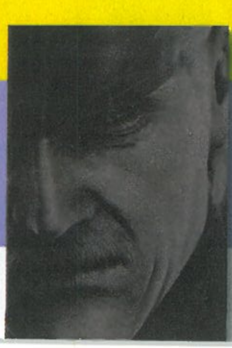
10 niveles, la posibilidad de adquirir nuevas naves y personalizarlas con diferentes armas y partes y la posibilidad de comparar tus puntuaciones con las de cualquier jugador en **N-Gage Arena** son sus principales atractivos.

GLOBAL **8,9**

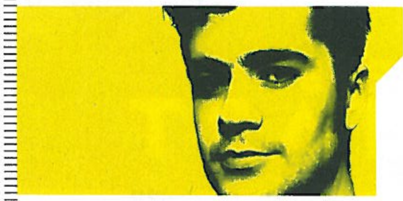


_Adonias

SOUND TEST. METAL GEAR SOLID 4



Un marchito Snake reconvertido en moderno Sísifo atravesó por última vez el campo de batalla con *Here´s to you* resonando en sus oídos. El lacrimógeno réquiem escrito en 1971 por **Ennio Morricone** y la cantante folk **Joan Baez** en memoria de los anarquistas italianos **Sacco** e **Vanzetti**, y el *Love Theme* escrito por **Nobuko Toda** usando textos hebreos escritos originalmente por **Hideo Kojima**, consiguieron hacer olvidar al viejo soldado que jamás volvería a escuchar el tema con el que **Tappi Iwase** engrandeció sus aventuras años atrás; el cauto **Kojima**, con el fin de evitar un consejo de guerra debido al extremo parecido de la creación de **Tappy** con el tema *Winter Road* de **Georgy Sviridov**, solicitó al compositor **Harry Gregson-Williams** que utilizara el *leitmotiv* que escribió para *Snake Eater* en lugar del himno de **Iwase**, brindando así al músico inglés la oportunidad de recrear en *Metal Gear Solid 4* el sonido espontáneo y desnudo de sus primeros trabajos, hoy día sobrecargados con innecesaria ampulosidad orquestal.



THE ZONE
POR IGNACIO SELGAS

ARCOLOGÍAS CONSOLERAS

Todo en el sonriente actor está cuidadosamente escogido para generar confianza en el espectador: su sonrisa perfecta y blanca, sus uñas cuidadas, su entonación viril y segura... La combinación de chaqueta y pantalón vaquero representa un equilibrio perfecto entre seriedad y campechanería. El pelo negrísimo, la talla baja y el moreno aceitunado lo caracterizan como uno de los nuestros: un amigo español. El actor se pasea por unos verdes campos de golf. Casitas blancas puntúan el paisaje en hileras idénticas, separadas por piscinas y pistas de tenis. Familias perfectas disfrutan de barbacoas bajas en sal. Durante el día, el padre lee la prensa deportiva y juega al golf, mientras la madre, una modelo veinteañera de 35 años, se relaja en el *spa* o juega con la pareja de rollizos, sanos y ¡rubios! hijos que ha engendrado para deleite del *pater familias*.

Todo es perfecto en Marina D'Or, ciudad privada que parece salida de una pesadilla de Will Wright, el mago de Sim City. Esta «ciudad de vacaciones» es siniestramente parecida a las «archologies» de ***Sim City***, concepto tomado por **Wright** de la arquitectura utópica: grandes esferas autosuficientes y no contaminantes donde la población de nuestras ciudades simuladas se agrupa al llegar a determinado nivel económico-tecnológico. Estas mega-colmenas, aisladas del exterior y con leyes propias, han poblado la cultura popular como grado último del ordenamiento urbano: las encontramos en ***Civilization*** y ***Afterlife***; volveremos a verlas en ***Spore***; Rapture, la ciudad de ***Bioshock***, es una arcología submarina; y en la novela *Super Cannes* de **J.G. Ballard** encontramos la versión más siniestra de tan asfixiante concepto.

Ahora llega el buen tiempo: con un infierno de tiempo libre por delante, no serán pocos quienes se encierren en sus tristes arcologías unipersonales, burbujas supuestamente autosuficientes que te libran de las frustraciones de la vida real y de sus nínfulas de piscina. He visto fotos en foros que me ha roto el corazón: comida basura, rollo de papel higiénico, consolas y un LCD de los malos, colocado todo sobre unos muebles con motivos marineros de dormitorio adolescente. Nuestro hobby nunca debería confundir escapismo con desesperación. Cálcense un bañador y, este verano, digan no a la arcología consolera.

PRESS START



CONFESIONES DE UN CASUAL
POR NACHO VIGALONDO

MIRANDO HACIA ATRÁS CON ESTUPOR

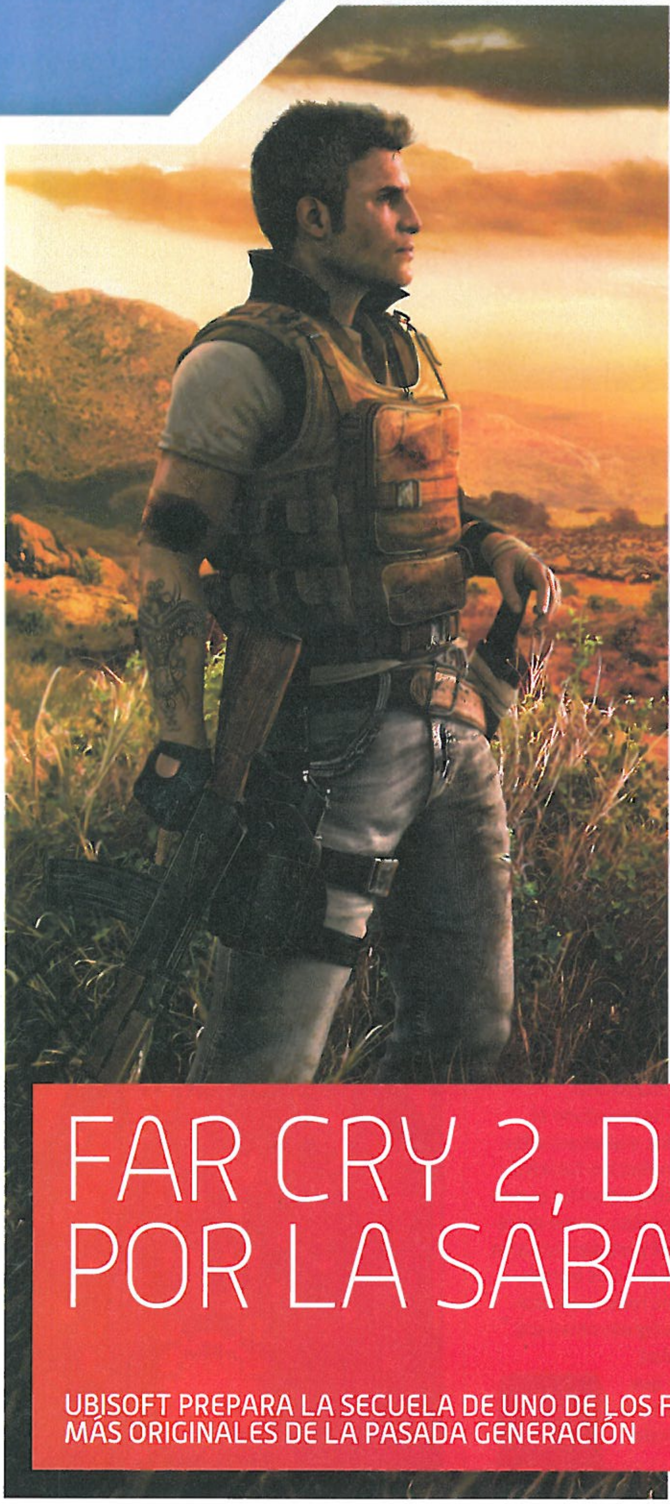
Los FPS dibujan estados mentales con una cualidad específica que sólo la primera persona puede ofrecer. A través del seguimiento de ese rail disimulado, pero que siempre, siempre, acaba siendo una embellecida y dramatizada línea entre dos puntos.

Pero también lo hacen cuando la tramoya salta a la vista. No me refiero a los muros invisible, sino al desmoronamiento de todos los resortes al salirnos del raíl o desandar el camino.

Hasta en el más perfecto juego sucede: sin darnos cuenta, nos hemos desviado de la ruta prevista, incluso dando un inocente giro de ciento ochenta grados y avanzando, sin querer, en sentido contrario. **Podemos estar en mitad de un campo de batalla, o en lo alto de un rascacielos a punto de caerse a pedazos y, tras dos recodos erróneos, nos topamos con... la paz.** Nuestros amigos han desaparecido. El ejército enemigo se ha esfumado. Las balas han dejado de silbar y dejamos de escuchar gritos. El suelo deja de temblar. El tiempo se detiene. Estamos solos.

Cuando nos damos cuenta de que la espera no nos saca de nada, intentamos volver al camino de trampas y enemigos, generando una paradoja: no volveremos a sentirnos seguros hasta que recibamos un nuevo ataque.

Habremos dejado atrás la fantásmagórica verdad de una realidad que, por un momento, ha dejado de pasar. El soldado tiene, frente a sí, la batalla, y a sus espaldas... el domingo.



FAR CRY 2, DE CAZA POR LA SÁBANA

UBISOFT PREPARA LA SECUELA DE UNO DE LOS FIRST PERSON SHOOTERS MÁS ORIGINALES DE LA PASADA GENERACIÓN

Los aficionados a los FPS que pretendan distinguirse de la masa militaroide/espacial están de enhorabuena, porque **UbiSoft** está desarrollando para **PlayStation 3** y **Xbox 360** la segunda entrega del exitoso ***Far Cry***. Para esta secuela prometen un terreno de juego de 50 Km cuadrados ambientado en **África**, y con localizaciones que van de la sabana a la jungla, utilizando para ello un motor desarrollado por la propia **UbiSoft** capaz de crear gráficos fotorrealistas, y conteniendo la fauna y la flora propia de la zona.

En lo jugable prometen un juego con una gran libertad de movimiento y acción, aunque con más realismo que las anteriores entregas de la saga, eliminando así enemigos fantásticos o poderes sobrenaturales, y obligando al jugador a usar elementos como brújulas para orientarse. Contando con una docena de personajes entre los que elegir al protagonista, quedando los no elegidos como personajes controlados por la IA que acompañarán al protagonista, el juego pondrá también a disposición del jugador toda una serie de vehículos con los que moverse por la isla. La premisa básica es acabar con la vida de un traficante de armas, pero la forma de lograrlo depende completamente del jugador. De nuevo un intento de romper con la linealidad propia de este tipo de videojuegos, aportando además una espectacularidad visual fuera de serie. Su lanzamiento está previsto para finales de 2008.

EXPANDIENDO EL GÉNERO DE LOS FIRST PERSON SHOOTERS

_Nacho Vigalondo y eunice szpillman

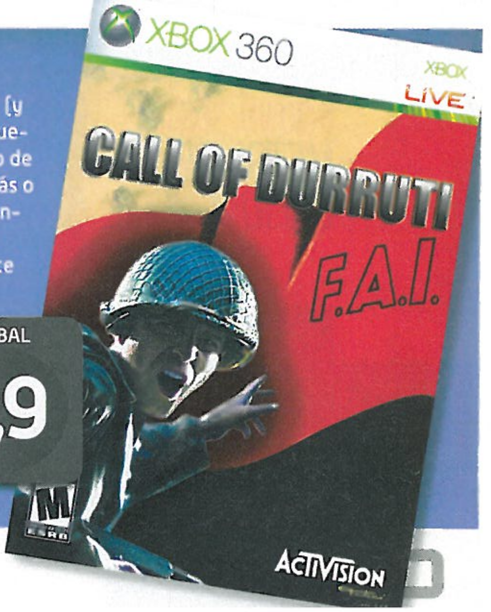
JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON. CALL OF DURRUTI

_COMPAÑÍA FRANCISCO FRANK OZ GAMES
_DESARROLLADOR TWO SPAINS
_MISIONES DE 36 A 39
_NIVELES DE DIFICULTAD EN AQUELLA GUERRA TODOS PERDIMOS

Call of Durruti es un shooter en primera persona, con secuencias de infiltración, ubicado en la Guerra Civil Española. Interpretando al famoso anarquista, recorremos el devastado paisaje español, liberando pueblos y ciudades del bando nacional. La propuesta es interesante, pero nuestras peores sospechas se confirman cuando descubrimos que el juego es un pálido maquillaje atropellado de otras propuestas que ya conocemos todos.

En Xtreme condenamos las secuelas oportunistas, las adaptaciones sin personalidad y, sobre todo, (y este no es el primer caso) los juegos hechos a partir de un juego de palabras. Que una compañía más o menos respetable intente garantizarse unas ventas a partir de un chiste afortunado nos parece indigno y poco honesto con el comprador. Entre esto, el *Grand Theft AUTE*, y el *Metal GEOS Solisombra*, menudo año llevamos.

GLOBAL
8,9







UN TRANQUILO PASEO En un lugar tan idílico un paseo en ala delta es tentador. Además, seguro que tiene alguna aplicación ofensiva.



¡MACHETE! No tendría sentido introducirse en una selva destructible sin un buen machete con el que deforestarla a mandoblazos.



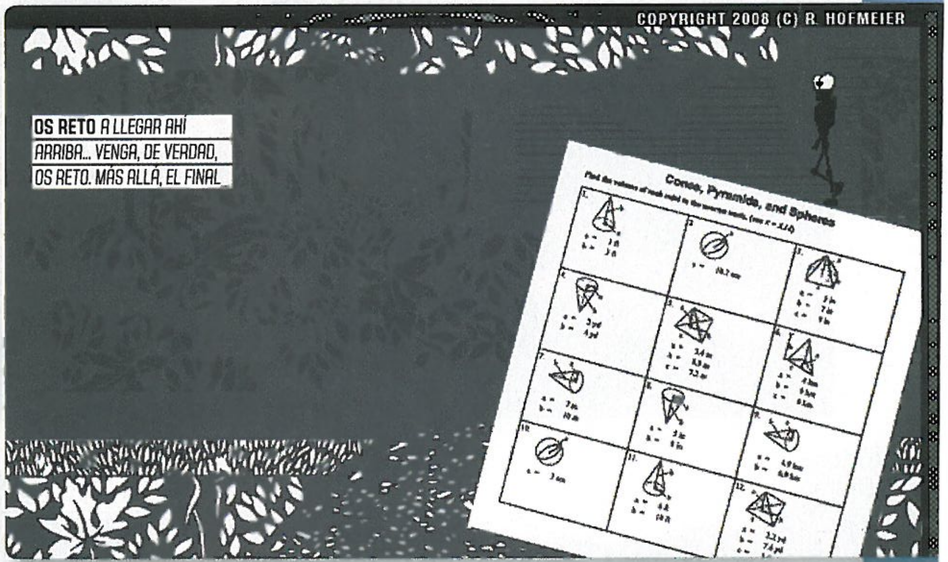


Las ovejas negras del sector. Programadores independientes, ideas de vanguardia... los juegos no nacen en las juntas de accionistas_

_PLATAFORMA **PC**
_DESARROLLADOR
RICHARD HOFMEIER
_GÉNERO **LÍRICA JUGABLE**
_PRECIO **0$**
_WEB
WWW.RICHARDHOFMEIER.COM/JY/INDEX.HTML



¿LO BUENO SI BREVE...? Es una lástima que The Jackyard sea tan condenadamente corto. Es fácil, una vez superado el estupor inicial, dejarse llevar por su diseños über-germanos, su mecánica que lleva a ninguna a parte y su música. Pero el número de habitaciones es limitado...



THE JACKYARD

EXPLORACIÓN ÜBER ALLES EN UN CRÍPTICO JUEGO DE... ¿PLATAFORMAS? ¿AVENTURAS? ¿NI LO UNO NI LO OTRO? _STAN BY

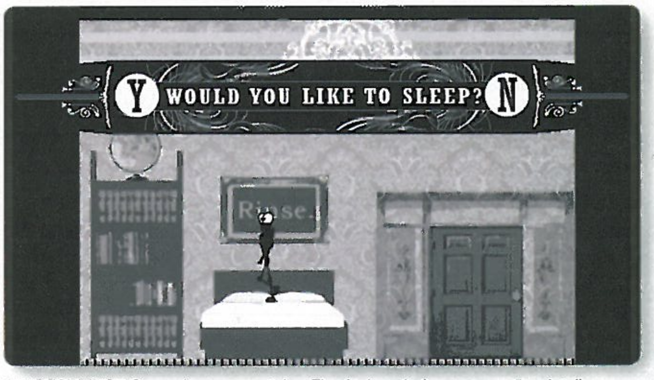
The Jackyard es un juego realmente extraño e inexplicablemente inmersivo, realizado por el alemán (o de ascendencia germana, al menos) **Richard Hofmeier**. Es, desde luego, un juego con ínfulas artísticas, pero que pese a la obviedad de sus intenciones, realmente transmite sensaciones, acapara nuestra atención e invita a explorarlo. Que es, precisamente, lo que **Hofmeier** pretende y busca: la exploración.

El juego es realmente sencillo, desde su apartado gráfico, minimalista, bitonal, con tendencia a la inclusión de texto como objeto en el escenario, a su control, limitado a movimiento, salto y un botón para interactuar con el entorno. A base de explorar las diferentes pantallas de estructura *vintage* (extensión limitada en horizontal, tras cuyo límite aparecemos en la siguiente), descubrimos pronto que la finalidad del juego es, en realidad, inexistente. No parece haber nada más allá de la simple sucesión de pantallas, algunas con mensajes, otras con un diseño particular que funcionan, de alguna manera, como recompensas al jugador por haber logrado llegar hasta ellas.

The Jackyard, en realidad, funciona de forma más similar a un poema que a un juego al uso: el jugador se deja llevar, impulsado por su propio afán explorador. Y ante la ausencia de respuestas sigue buscando, curioseando, asomándose a un vacío de actividad que puede provocar varias reacciones: rechazo y desdén, o, por el contrario, cierto intimismo con unos escenarios que quieren decir algo sin alzar la voz. **Hofmeier** trata, en el fondo, de construir un ritmo, cierta fluidez a través de mecánicas de juego conocidas y, en principio, unívocas. La falta de objetivo concreto se manifiesta en el marcador que en realidad es completamente superfluo, ya que no hay nada que ganar, más que alguna reflexión, una bonita banda sonora y unos diseños condenadamente bellos.



MENSAJES El juego está repleto de mensajes escritos. Algunos parecen enmarcarse en la ficción escenográfica. Otros parecen querer decir algo que nunca llega a quedar claro.



ALEATORIEDAD Con cada nueva partida a The Jackyard, algunos pequeños detalles cambian: la música, algunos objetos que pueden encontrarse, o qué sueña exactamente su protagonista de ojos tamaño huevo de pascua...

ES GRATIS. ZICZAC



Zic Zac es una especie de versión de *Tetris* con trazas de *Snake* basada, como su nombre indica, en piezas que caen formando zig-zags difícilmente gobernables. El objetivo es hacer grupos de cuatro bloques (la unidad más pequeña) con las piezas serpenteantes. Solo hay dos teclas que usar para cambiar la dirección de caída de la pieza de un lado a otro. Para ganar más puntos pueden hacerse loops en los que las piezas de un color rodean a las de otro, una técnica difícil de dominar de buenas a primeras, pero imprescindible si se quiere escalar en la tabla de puntuación. La mecánica de *Zic Zac* es, en definitiva, muy básica, pero cuesta un tanto hacerse con el juego. Lo que, precisamente, hace que sea una fruslería más puñetera de lo que parece y, por tanto, mucho más disfrutable. Una simpática tontería a la que auguro largos ratos de obsesión.

www.0rel.com/download/ziczac_final/ziczac.exe


DIBUJA TU HECHIZO
MÁNDASELO A TU CONTRINCANTE
DEFIÉNDETE DE SUS ATAQUES
Nintendo DS ™ Lite
DOODLE HEX
NINTENDO DS
Doodle Hex
7+
Nintendo
DOODLE HEX es marca registrada de Computer Services. Tragnarion Studios © 2006
WWW.DOODLEHEX.COM
7+
www.pegi.info
NINTENDO DS
tragnarion studios
www.tragnarion.com
proein games
bitbox games
NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO



«BAND BROTHERS» EMPEZÓ A DESARROLLARSE BAJO EL NOMBRE «GAME BOY MUSIC» EN GBC ANTES DE SALTAR A GAME BOY ADVANCE Y FINALMENTE SALIR PARA NINTENDO DS. ESTA ES SU SEGUNDA PARTE.





NINTENDO DS

DAIGASSO! BAND BROTHERS DX

¿QUE QUIERES TOCAR MÚSICA DE VERDAD CON TU DS? ¿Y QUE ADEMÁS SEA UN BUEN JUEGO? LA MEJOR OPCIÓN QUE TIENES ES BAND BROTHERS DX, UN JUEGO QUE SATISFACE TANTO A MÚSICOS COMO A JUGADORES. _ALE CREMADES

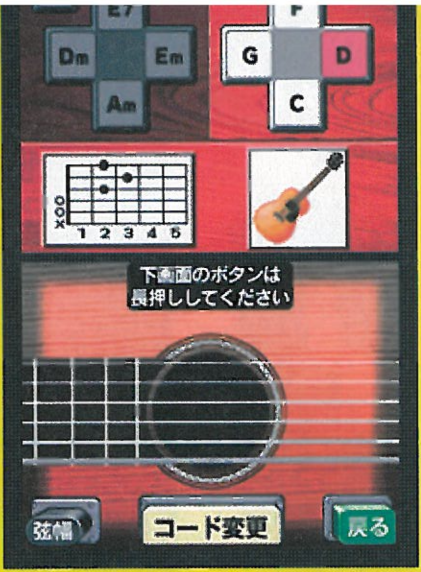
Band Brothers DX tuvo una primera parte llamada simplemente *Band Brothers*, que fue uno de los juegos de lanzamiento de **Nintendo DS** en Japón. Este juego sorprendió haciendo bien bastantes cosas que se habían obviado en juegos de música populares, como *Beatmania* o *Guitar Freaks*. Y el nuevo ***Band Brothers DX***, que muchos esperamos que salga en España, no es una simple revisión de éste, sino que tiene novedades interesantes, además de lo básico que se espera de él: música para todo el mundo. Desde cantar karaoke hasta escribir partituras, todo en un mismo cartucho.

Bad Brothers DX es muy preciso y parecido a un instrumento real, sin dejar en ningún momento de ser un juego. No sé si habéis pensado alguna vez en las limitaciones de los juegos de ritmo más habituales, pero entre las pocas cosas que no me gustan está el hecho de que al apretar un botón no suena siempre la misma nota. Las secuencias de botones que tocamos tienen sentido rítmicamente, pero visualmente no forman ninguna melodía. En cambio, en ***Band Brothers***, al pulsar el botón X de la **DS** siempre sonará un Do. Puede que un Do sostenido o un Do de una octava superior, pero un Do al fin y al cabo. Sin hacer el juego más difícil, ***Band Brothers*** se acerca más a un instrumento de verdad.

Otro acierto es que cada canción tiene hasta 8 instrumentos y puedes quedar con hasta siete amigos más para que cada uno toque la parte que le corresponda. Si hacéis esto os daréis cuenta de que todo cuanto se escucha en la canción sale de los 8 instrumentos que estáis tocando. Esto significa que cada sonido que escuches en una canción es jugable, y lo puedes tocar tú mismo cambiando de instrumento.

Todas las novedades

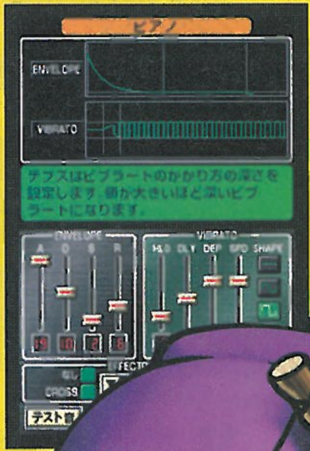
Y hasta aquí la introducción al *Band Brothers*, pero el nuevo **DX** trae todo esto y mucho más. En primer lugar, se puede cantar karaoke a través del micrófono de la **DS** como si de un *Singstar* se tratara. Y también se puede tocar la guitarra eligiendo el acorde con los botones y tocando las cuerdas en la táctil, como en *Jam Session*. El resto de los instrumentos se tocan con los botones, como en el primer juego: entre las cuatro direcciones y los botones A, B, X e Y tenemos ocho notas (de Do a Si, y el siguiente Do), y con L y R podemos cambiar de octava y sacar notas sostenidas, aunque esto es más complicado y sólo es necesario en el nivel más alto de dificultad.











Band Brothers DX viene con más de treinta canciones de serie, de las cuales a lo mejor te gustan la mitad o a lo mejor te gustan solo cuatro, pero **Nintendo** soluciona esto poniendo cientos de canciones para descargar a través de la conexión wi-fi. El único límite que tenemos es un máximo de cien descargas por cartucho, pero no tanto por problemas de espacio en memoria sino por el canon que tiene que pagar **Nintendo** a la SGAE japonesa.

Entre esos cientos de canciones deberíamos poder encontrar una selección más a nuestro gusto, pero es que además se puede componer música dentro del juego, y cualquiera puede enviar a **Nintendo** su versión de una canción que no esté para descargar. Si **Nintendo** decide que tiene la suficiente calidad, todo el mundo podrá descargarla.

Componer en ***Band Brothers***, como todo en este juego, se puede hacer en plan de estar por casa o en plan profesional. Podemos tararear una melodía al micrófono y dejar que la máquina se invente todos los acompañamientos, o podemos liarnos la manta a la cabeza y editar directamente las partituras de todos los instrumentos. Aunque no lleguemos a componer tan a fondo, el cartucho da para mucho; es realmente un juego para todos los públicos y ni aburrirá a los más habilidosos ni agobiará a los menos versados en cuestiones musicales..

Band Brothers DX es divertido en su Modo para un solo jugador, pero en compañía es una experiencia única. Imagínate conectar hasta ocho **Nintendo DS** con un solo cartucho del juego, y tocar cada uno de tus amigos un instrumento, escuchando todo a través de los altavoces de la tele gracias a un programa que te puedes descargar a la **Wii**. ¡Ya puedes dar un concierto o grabar una maqueta en el salón de tu casa!

ESCUCHA TODAS LAS CANCIONES, INCLUSO LAS QUE NO TENGAS BAJADAS, EN EL MODO RADIO



EXCLUSIVA xtreme

PS3 • XBOX 360

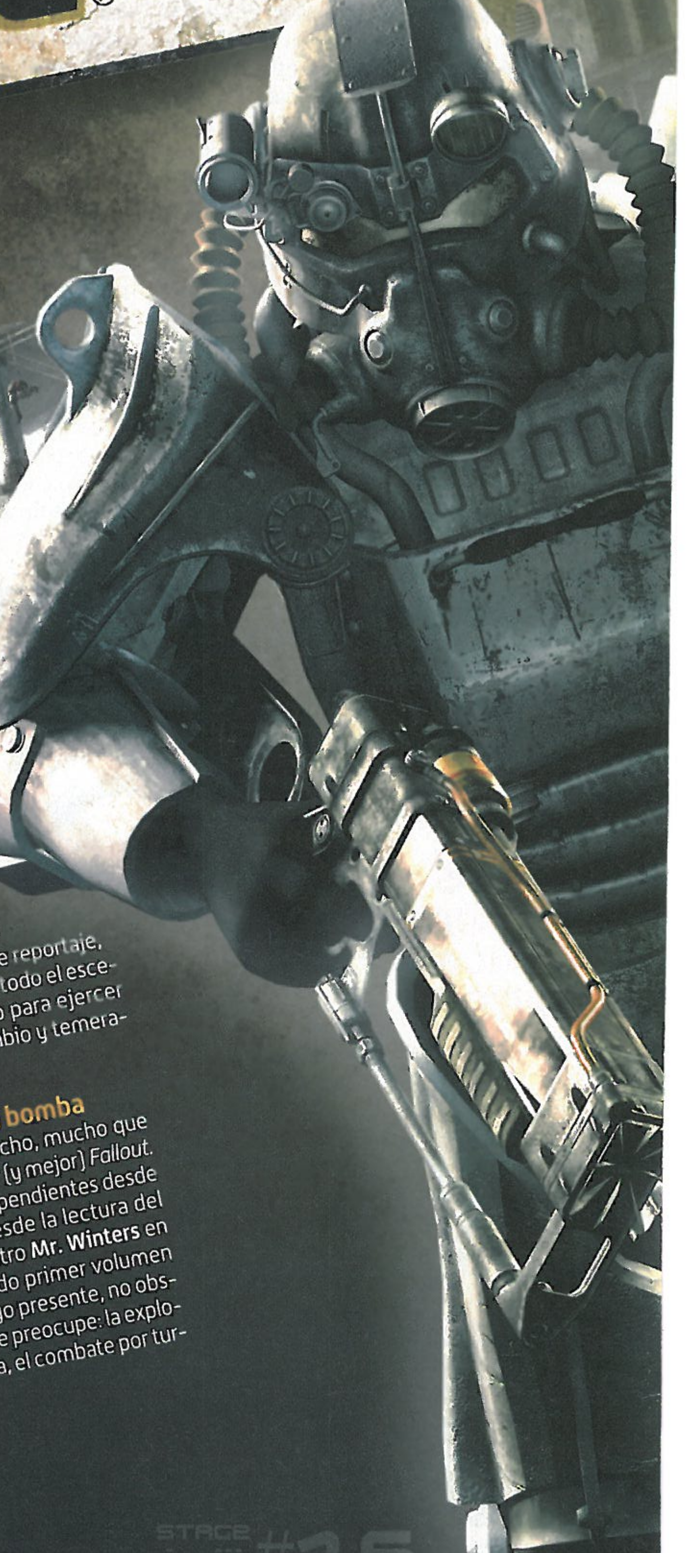
Fallout 3

VOLAMOS HASTA WASHINGTON D.C. PARA VISITAR EN EXCLUSIVA LOS ESTUDIOS DE BETHESDA Y PROBAR EL JUEGO QUE TIENE A MÁS DE UN AFICIONADO HARDCORE EN VILO. ¿ESTARÁ FALLOUT 3 A LA ALTURA DE LAS EXPECTATIVAS?

_STAN BY







Lo primero que hay que reconocerle a los chicos y chicas de **Bethesda** es que tienen los suficientes arrestos como para montar un testeo de un juego como Dios manda: nada de vistazos rápidos, versiones capadas, secciones elegidísimas o, directamente, restricciones absurdas de tiempo («toma, siéntate aquí media horita y vas que te matas»). Llegamos a los estudios de la compañía bien tempranito por la mañana, y tras una presentación de **Fallout 3** a cargo de sus responsables para mostrar los controles y opciones básicas y, al mismo tiempo, enseñar parte del juego y el armamento avanzado que no llegaríamos a probar por puras cuestiones de tiempo (necesitaríamos muchas horas de juego para llevar el personaje al nivel en el que estaba en dicha presentación), pasamos directamente a catar el juego por nosotros mismos: desde el principio, sin restricciones a qué podíamos o no podíamos hacer, con dos o tres pares de horas por delante, y sin nadie atosigando para que hicieras tal, no hicieras cual, miraras aquello u obviaras esto otro. En **Bethesda** querían que nos sumergiéramos en **Fallout 3** por nuestra cuenta y riesgo. Solo nos dieron una directriz: *«No podéis hablar de la historia principal, así que os recomendamos no centraros en ella, porque estaréis perdiendo el tiempo»*. De cara a este reportaje, se entiende. Pero, por lo demás, todo el escenario de **Fallout** estaba abierto para ejercer nuestro libre albedrío... poco sabio y temerario en más de una ocasión.

El mundo después de la bomba

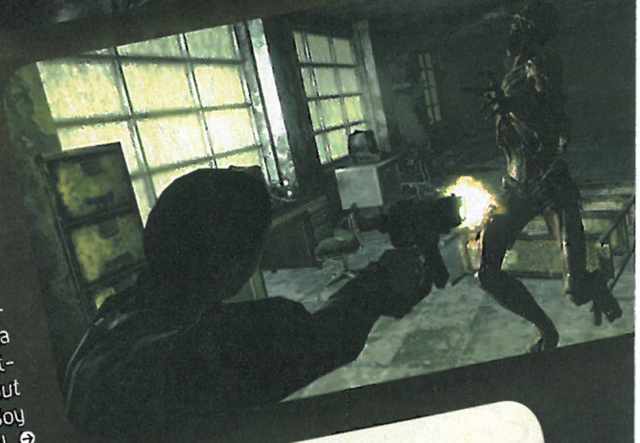
Primera confesión: hace mucho, mucho que no vuelvo a revisitar el primer (y mejor) *Fallout*. Está ahí, en la lista de cosas pendientes desde hace tiempo, pero más desde la lectura del excelente artículo de nuestro **Mr. Winters** en el recientemente publicado primer volumen de **Mondo Pixel**. Sí lo tengo presente, no obstante, así que que nadie se preocupe: la exploración en tercera persona, el combate por tur-



DESOLACIÓN PESE A LA ESPECTACULARIDAD VISUAL, FALTA ALGO EN LA ESTÉTICA DEL JUEGO. CADA UNO TIENE UN APOCALIPSIS DISTINTO EN LA CABEZA









nos muy *sui generis*, la libertad de acción fácilmente transmutable en desolación y desamparo, el desierto, la crudeza...

Los que temen un *Oblivion* con armas de fuego en este **Fallout 3** pueden tener algo de razón pero, segunda confesión, el «mega-rolazo» me pilló en un periodo en que quería conservar algo de vida. Así que ahí sigue, pendiente también: no esperéis muchas comparaciones.

Nuestra sesión con **Fallout 3** comenzó una vez fuera del refugio nuclear en el que nuestro personaje se ha criado. Para poder darnos todo el tiempo posible de juego, se obvió la generación de personaje, de la que seguramente ya habéis leído que consiste en el seguimiento a base de elipsis del crecimiento del personaje desde su nacimiento. Años después, con su padre desaparecido, sale por primera vez al exterior en su busca, y se enfrenta a la desolación de un Washington D.C. post-apocalíptico. Muchos elementos del *Fallout* original siguen estando presentes: el PIP-Boy que hace las veces de centro de control, ➔



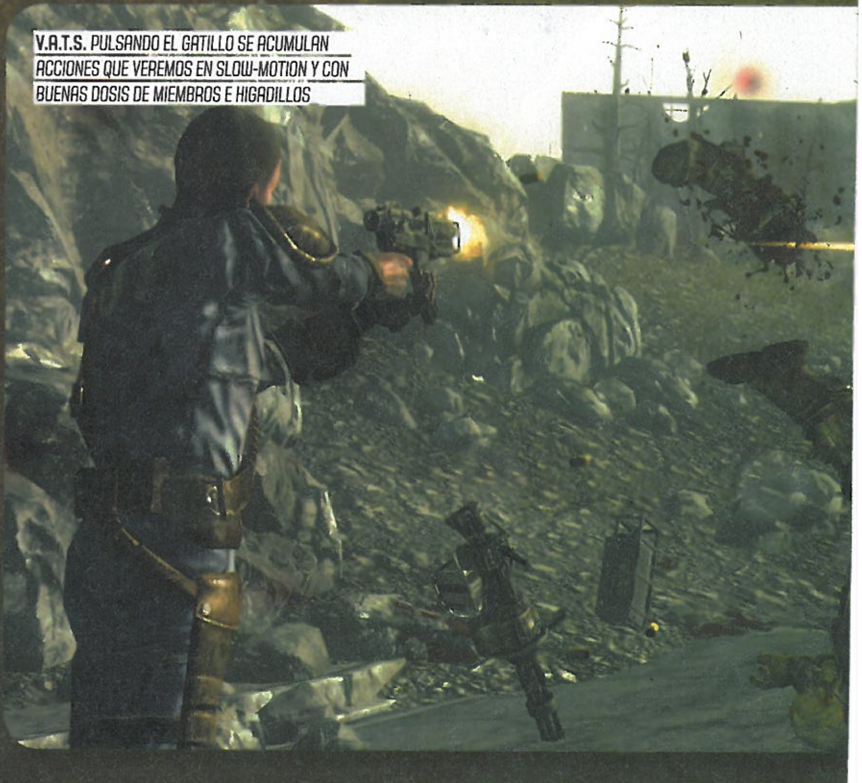




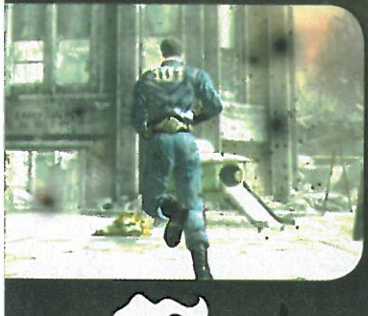
MERECIDO DESCANSO PUEDE PONERSE A DESCANSAR AL PERSONAJE PULSANDO SELECT. EL TIEMPO DE JUEGO PASA A CÁMARA RÁPIDA







V.A.T.S. PULSANDO EL GATILLO SE ACUMULAN ACCIONES QUE VEREMOS EN SLOW-MOTION Y CON BUENAS DOSIS DE MIEMBROS E HIGADILLOS







➲ seguimiento e inventario (donde consultar habilidades, estado de salud, usar objetos, repararlos, etc, y que esta vez también sirve de linterna), o los Perks, rasgos de personalidad que configuran al personaje y otorgan bonus y taras. No hay que olvidar (en **Bethesda** desde luego no lo hacen) que *Fallout* es ante todo un RPG, y gran parte del desarrollo del juego se basará en qué atributos y habilidades del personaje potenciar. Dentro de los rasgos de personalidad encontraremos mejoras de ciertas habilidades (medicina, ciencia, robar...) o bonus contra ciertos tipos de enemigos (Lady Killer ofrece ventaja contra las mujeres...ejem). Con cada nuevo nivel, se podrá elegir uno nuevo, y la lista completa de Perks estará a la vista.

Fallout 3 puede jugarse en tercera o primera persona, y habrá mucho diálogo con las decenas de personajes que iremos encontrando, como es de esperar, y libertad absoluta de movimiento y acción. Aquellos reaccionarán ante el personaje según varios criterios, incluyendo un medidor de karma, que más que un simple *gimmick* es un claro ejemplo de que esa libertad no es superficial: en ***Fallout 3*** podremos hacer lo que queramos, matar a quien nos apetezca, reventar literalmente un pueblo entero si así se nos antoja. Y el juego no nos juzgará, ni marcará indirectamente que debemos ser buenas personas penalizando de alguna manera las acciones más miserables. De hecho, uno de los personajes con los que nos topamos rehusó unirse a nuestro grupo porque teníamos fama de ser «buenos chicos». Es el jugador el que elegirá su propio camino. Algo que marca de forma evidente la atmósfera de juego y su funcionamiento como transmisor de sensaciones (ver cuadro).

La novedad más llamativa, no obstante, está en el sistema de combate diseñado por **Bethesda** para el juego. En un intento de conciliar la acción en tiempo real con el combate por turnos, en ***Fallout 3*** se ha implementado un sistema llamado V.A.T.S., es decir, *Vault-tec Assisted Targeting System*. De esta manera, pulsando un botón se entra





SAQUÉAME, TONTO *LOS ENEMIGOS CAÍDOS SE QUEDARÁN AHÍ, EN EL SUELO, PARA QUE PROFANEMOS SUS PERTENENCIAS*









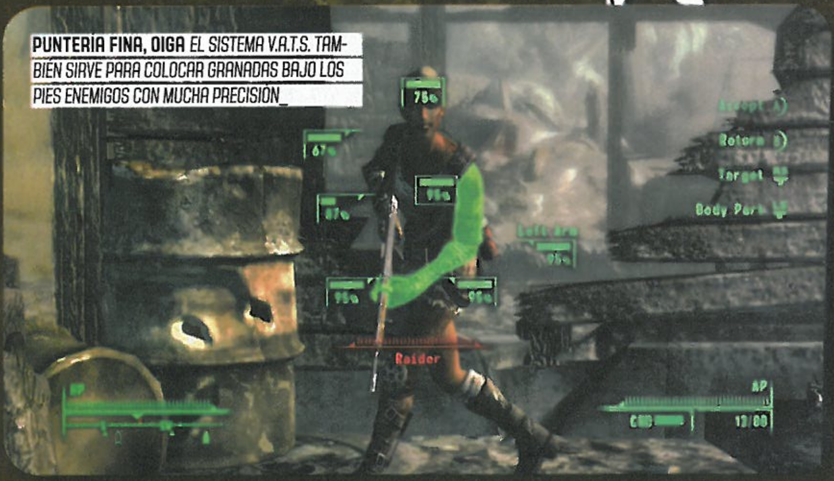
EL SISTEMA DE ATRIBUTOS PERMITE CREAR EL PERSONAJE QUE QUERAMOS, DESDE UN BRUTO QUE APENAS ARTICULA PALABRA A TODO UN GEEK EXPERTO EN SISTEMAS

en un modo pausa, donde el jugador puede ir recorriendo el cuerpo de su objetivo, eligiendo qué parte del cuerpo (o arma) atacar, y viendo los porcentajes de probabilidad de acierto. Una barra en la parte inferior de la pantalla indica el número de puntos de acción disponible, y cada ataque que queramos realizar sobre el enemigo (un disparo a la cabeza, dos, uno en cada pierna, etc.) consumirá estos puntos. Otra barra, la de vida del objetivo, irá parpadeando con cada acción acumulada para que sepamos cuánto daño causaremos. Siempre, claro, como una probabilidad: cada disparo puede errarse o, por el contrario, convertirse en un acierto crítico, ese concepto que tanto nos gusta a los roleros, y con el que el daño se multiplicará.

El sistema V.A.T.S., de concepción y dinámica de algún modo similar a la rueda de habilidades de *Mass Effect*, logra así un bonito equilibrio entre la acción directa y el combate táctico. En cualquier caso, habrá que ser eficiente en ambos aspectos, ya que cuando los puntos de acción se agoten, deberemos esperar a que se recarguen, y no habrá más remedio que apañárselas resolviendo las cosas al más puro estilo FPS. No obstante, durante el transcurso de cualquier combate o acción, se percibe que ***Fallout 3*** es, más que un juego de puntería, un RPG con decenas de datos y estadísticas funcionando bajo la superficie, como aquellas tiradas de dados y horripilantes (pero adoradas) tablas de nuestros juegos de rol de papel y lápiz.

La elección de sobre qué parte del cuerpo disparar tiene consecuencias, por supuesto, ya que cada una de ellas puede dañarse gravemente, repercutiendo de formas distintas en el personaje herido (incluido el nuestro). Una pierna devastada influye en el movimiento, mientras que un brazo reventado puede ser más útil que apuntar obcecadamente a la cabeza. Cada parte del cuerpo puede tratarse individualmente a través del PIP-Boy, y será algo muy a tener en cuenta para conservar todas las facultades. De hecho, los desarrolladores esperan que durante el transcurso del juego los juga- ➲





PUNTERÍA FINA, OIGA EL SISTEMA V.A.T.S. TAMBIÉN SIRVE PARA COLOCAR GRANADAS BAJO LOS PIES ENEMIGOS CON MUCHA PRECISIÓN_





➲ dores acaben arrastrando lesiones incurables, matizando aún más la experiencia personal de cada uno.

Yonquis post-nucleares

Las drogas vuelven a tener una presencia importante en *Fallout 3*. En el juego habrá una importante cantidad de sustancias diferentes, desde alcohol a incentivadores neuronales, que causarán diferentes efectos en los personajes. Algunas de ellas, por ejemplo, aumentarán nuestras capacidades científicas, permitiendo acciones que en base a nuestros atributos serían imposibles. La contrapartida es desarrollar una adicción hacia la sustancia, aunque nuestras jugosas, pero limitadas, al fin y al cabo, horas con el juego no nos permitieron comprobar hasta dónde llega esto.

También está la radiación: habrá zonas donde la exposición a la contaminación nuclear será excesiva, y consumir carne de animales cazados en el páramo o alimentos de ese supermercado congelado en el tiempo aumentarán nuestro nivel de radiación en el cuerpo. Lo cual, como es de imaginar, no tiene unos efectos precisamente bienvenidos, y deberemos conseguir medicinas antiradiación o buscar tratamiento médico.

Podríamos seguir y seguir rellenando páginas, y eso que tan sólo hemos jugado unas pocas horas. Pero la cantidad de opciones y variables en *Fallout 3* roza lo obsceno: desde líneas argumentales y misiones secundarias, o encuentros aleatorios o anticipados por nuestras ansias exploradoras (porque podemos ir, literalmente, a donde nos plazca), a formas de interacción con el entorno (se pueden también *hackear* sistemas informáticos, usar bancos de herramientas para crear o mejorar armas, reparar objetos de inventario si no queremos una pifia en el peor momento, forzar cerraduras a través de un minijuego con ganzúas, etc.). Solo hemos rascado la superficie del juego, y hasta ahora nos ha encantado. Pero también hemos sentido por primera vez esa sensación de estar ante algo inabarcable y gloriosamente devastado que provoca ansiedad y angustia. Precisamente lo que esperamos de una secuela de *Fallout*. Así que, de momento, todo está bien. Muy bien.

LA SOLEDAD DEL PÁRAMO

Es fácil sentirse desamparado en *Fallout 3*, con explicaciones someras de dónde ir o qué hacer, vastas extensiones que recorrer a pie, y enemigos y amenazas mutantes detrás de cada peñasco. Como en el primer *Fallout*, el jugador es libre de actuar como le venga en gana, y muchas de las acciones o decisiones durante los diálogos son inapelables. Según vayamos actuando y reaccionando, varios atributos determinarán qué imagen transmitimos, algo que marcará nuestra relación con el mundo y sus habitantes. Pero más importante será la que nosotros percibimos de nuestro propio personaje y, por extensión, de nosotros mismos. Pronto nos damos cuenta de que estamos solos, que sobrevivir es realmente difícil, y nos sorprenderemos a nosotros mismos realizando las acciones más deleznables. Como, por ejemplo, y en mi caso, llegar a un acuerdo con un fabricante de estimulantes para, un instante después, esperar a que se siente relajado junto a su guardaespaldas y despachar a ambos de un certero tiro a bocajarro en la cabeza para poder hacerme con la armadura de combate de aquél. Una decisión casi impulsiva, y provocada por un instinto de supervivencia cruel que la propia atmósfera del juego había despertado. ¿Consecuencias? Ninguna: armadura nueva, y un par de preguntas incómodas en la cabeza....







AMIGO CAN Sí, es posible encontrar a un chucho abandonado y que se unirá al grupo. Su nombre es...


vodafone
Diviértete como nunca sin salir de tu burbuja
Con Vodafone live! podrás disfrutar en exclusiva de Bubble Pop Deluxe
Explota miles de burbujas, provoca locas reacciones en cadena y disfruta de 64 niveles con el mejor videojuego del momento.
Encuéntralo en Vodafone live! → Videojuegos
o enviando gratis JUE BPOP al 521
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live
Es tu momento. Es Vodafone.
Bubble Pop DELUXE
DIGITAL CHOCOLATE

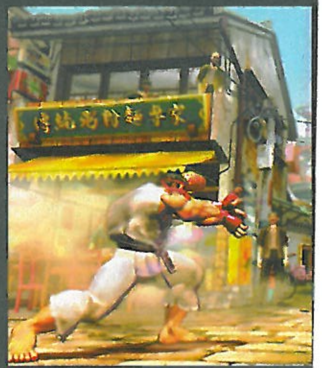
captivate 08 el año de capcom

_STAN BY

EL MES PASADO, LA COMPAÑÍA JAPONESA CELEBRÓ UN EVENTO EN LAS VEGAS DONDE MOSTRÓ SUS CARTAS PARA ESTE AÑO 2008. Y NO QUEREMOS PECAR DE INGENUOS, PERO LO CIERTO ES QUE LA COSA PINTA MUY BIEN PARA CAPCOM... ¿O SERÁ TODO AGUA DE BORRAJAS?







STREET FIGHTER IV

PS3 • XBOX 360

Polémico antes siquiera de que el jugador de a pie le ponga la mano encima, *Street Fighter IV* nos recuerda lo peor de la industria del videojuego: el *hype*, la construcción del éxito o fracaso de un producto no a partir de sus valores jugables, sino en base a las expectativas que se crean y de las opiniones anticipatorias, por peregrinas que sean. Entre muslos grandilocuentes y pies desproporcionados, el estilo gráfico elegido por **Capcom** para esta entrega parece estar levantando ampollas y contaminando el resto de aspectos de un juego que, por otro lado, prácticamente nadie conoce realmente excepto por vídeos y artículos en diferentes medios. Lamentablemente, debemos ser el único sector que juzga sus obras mucho antes de que estén acabadas.

Sea como fuere, aquí en **Xtreme**, unos cuantos estamos entusiasmados con *Street Fighter IV*: sí, qué queréis que os diga, me gustan los muslacos de Chun-Li, me gustan las proporciones no académicas, y me gusta todo ese aire de manga guarrón que aporta el trabajo con *cel-shading*, las manchas de tinta, los trazos bruscos y las caras de los luchadores reaccionando ante ciertos ataques. Y, no obstante, esto en realidad debería ser secundario: esto sólo compra predisposición. Con el juego en la mano podremos juzgar su *gameplay*. De momento sólo podemos decir que nos gusta el uso de *Street Fighter II* como referente principal, con elementos de *SFIII* y una serie de ajustes para modernizar el juego, de los que los recurrentes giros de cámara en un eje 3D para recordarnos que esto son falsas 2D (¿o es al revés?) parecen ser un recordatorio constante. Es como lo que fue, pero, decididamente, pretente ser otra cosa. Lo que sí parece es divertido, rápido, furioso, humorístico, sucio y, vaya, callejero.

NOS GUSTA EL USO DE STREET FIGHTER II COMO REFERENTE PRINCIPAL



GESTICULA SI PUEDES *LOS PERSONAJES RESPONDEN FACIALMENTE A LOS GUANTAZOS. ¿A QUIÉN PUEDE PARECERLE MAL?*







MUCHA TÉCNICA *EL FUERTE, UNO DE LOS NUEVOS PERSONAJES, EXIGE UN ESTILO MUY TÉCNICO_*







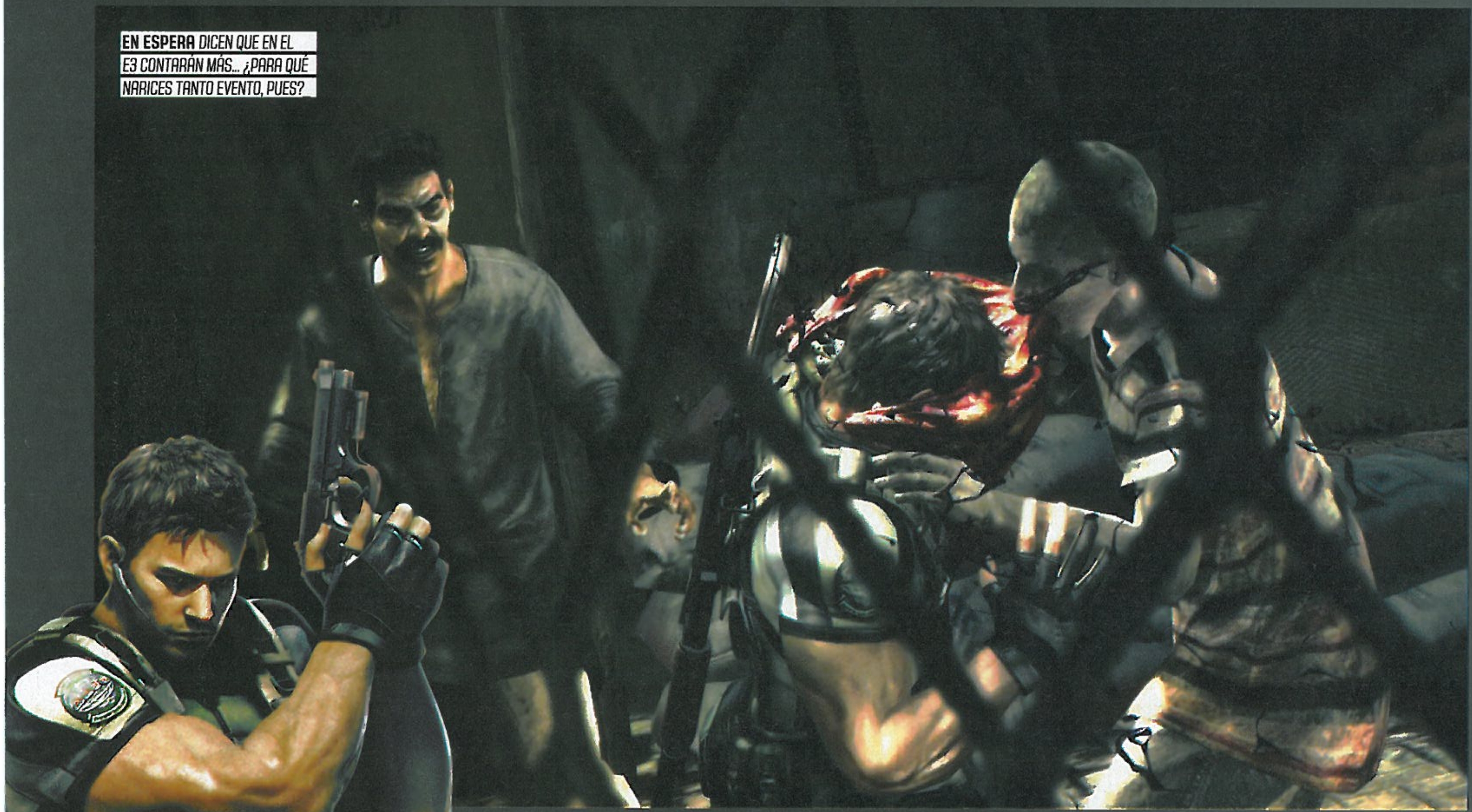






A TORTAS CON LA FÓRMULA

Los fans más acérrimos ya están con las uñas fuera ante las primeras noticias de algunas novedades del *gameplay*. La más llamativa será, probablemente, el sistema de Focus (o como acabe llamándose por aquí), centrado en torno a ese medidor de Revenge en el que se acumulan puntos para acciones especiales al recibir daño. En palabras de los desarrolladores, la idea es potenciar «*la habilidad de leer al oponente antes de que se mueva*». Veremos.



EN ESPERA DICEN QUE EN EL E3 CONTARÁN MÁS... ¿PARA QUÉ NARICES TANTO EVENTO, PUES?



RESIDENT EVIL V

PS3 • XBOX 360

Quinta y esperadísima nueva entrega de la serie de *survival horror* más celebrada, ***Resident Evil 5*** estuvo envuelto en secretismo durante Captivate 08, separado del resto de juegos y sólo accesible a través de un *trailer* y una breve demo. De manera similar a lo que comentamos de *SFIV*, ***Resident Evil 5*** es otro ejemplo de nuestra peor cara, esa que esgrime el «*no podemos contar nada todavía*» en casi cada frase, y que se limita a soltar «*quién sabe*» para crear expectación. ¿Qué es lo que sí sabemos? Que el juego se traslada a África, que el país en el que se ambienta es ficticio pero, obviamente, está inspirado en localizaciones reales, que el protagonista vuelve a ser Chris Redfield, y que habrá mucho sol, mucha luz (en un giro de ambientación hacia el *giallo* más asfixiante que nos entusiasma) y zombis en manadas de movimiento lento pero, parece, con algo de inteligencia. Que hay un enemigo misterioso con un hacha de piezas de desguace y capuchón cochambroso que aparece cada dos por tres, y que la jugabilidad de ***RE5*** se parecerá más a la cuarta entrega que a las anteriores de la serie. Habrá un buen puñado de armas, un sistema de mejora de éstas, y muchas más cosas por revelar y confirmar. Sueño con el día en que los juegos se caten en un solo preestreno, y cada nuevo título no enarbole la bandera de epítome de un género. Aún así, ***RE5*** tiene una pinta más que estupenda.

BIONIC COMMANDO

PS3 • XBOX 360

Aunque puede quedar eclipsado dentro de la oferta de Capcom para este año por *SFIV* y *RE5*, lo cierto es que la reinterpretación que la compañía prepara del clásico ***Bionic Commando*** promete. A medio camino entre un *shooter* en tercera persona como *Lost Planet* y la dinámica saltarina de *Spider-Man*, **Bionic Commando** recupera a Nathan Spencer y lo sitúa en una ciudad arrasada, perfecta para el uso acrobático de su brazo biónico. En Las Vegas pudo jugarse tanto a la campaña para un jugador como al Modo Multijugador, y ambos aspectos del juego tienen su atractivo. Principalmente gracias al brazo y el gancho que dispara: éste permite tanto balancearse entre objetos, como atrapar enemigos o elementos de escenario que lanzar contra ellos. Una retícula indica mediante colores el momento óptimo para acertar un objetivo: aunque hacerse con la mecánica de balanceo no es fácil, una vez tomado el pulso resulta excitante. En multijugador, además, las posibilidades del gancho aumentan.

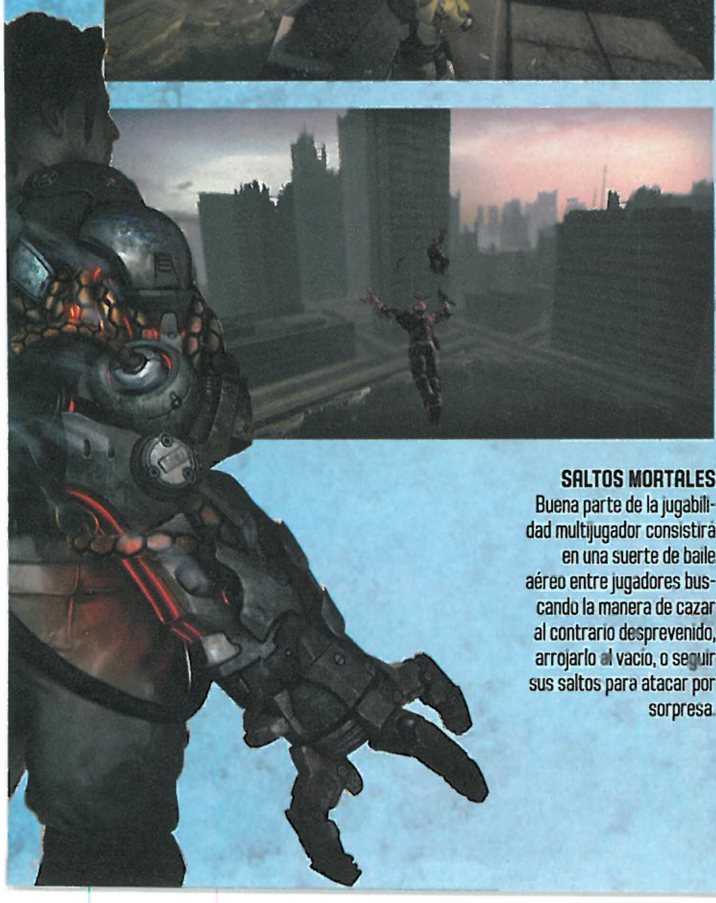






TARZANEANDO EL JUEGO NO SÓLO TRANSCURRIRÁ ENTRE RUINAS URBANAS





SALTOS MORTALES
Buena parte de la jugabilidad multijugador consistirá en una suerte de baile aéreo entre jugadores buscando la manera de cazar al contrario desprevenido, arrojarlo al vacío, o seguir sus saltos para atacar por sorpresa.



ROCKETEER
Anda que no se parece el protagonista de Dark Void al superhéroe retro-futuristas Rocketeer. ¡Eh!, esto no es ni mucho menos una queja. Nosotros, encantados.



DARK VOID

PS3 • XBOX 360

Pequeña sorpresa de **Capcom**, aunque poco se desveló de *Dark Void* durante **Captivate 08** (esperamos ver más en el **E3**). Se trata de un *shooter* en tercera persona, con mucho reciclaje de *Gears of War*, pero con un giro que puede dar bastante juego si se explota bien: un jet-pack que ofrece opciones de vuelo. El protagonista , atrapado en una dimensión paralela llamada El Vacío tras ciertos eventos en el recurrente, cada cierto tiempo, Triángulo de las Bérmudas, descubre una raza alienígena que pretende invadir la Tierra. Ya os podéis imaginar que el muchacho se liará a tiros y guantazos para impedirlo. El propulsor a su espalda permitirá trazas de mecánica de plataformas en 3D, y algunas fases de vuelo en vastos escenarios y con navecitas que abordar.



EL ROBOTEJO SEGÚN EL TRAILER, «UNA MÁQUINA LETAL CON ACTITUD... MÁS O MENOS»_



SPYBORGS

WII

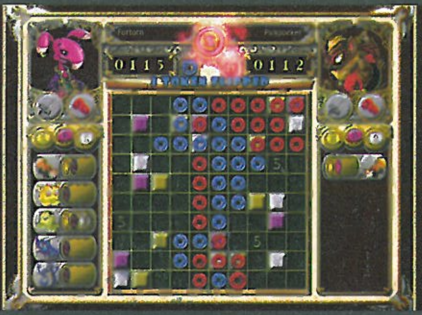
Aparte de las cuatro grandes esperanzas de **Capcom** para este año, **Captivate 08** albergó algunos juegos menores que, en su modestia, no tienen mala pinta. Uno de ellos es ***Spyborgs***, para **Wii**. Se trata de un sencillo juego de acción de **Bionic Games** con un grupo de superhéroes como protagonistas. Cada uno con un poder distinto, y una tara evidente, la mejor baza del juego será, seguramente, su sentido humorístico y un sano espíritu zumbón. Al excelente trailer de *debut* nos remitimos.

NEOPETS PUZZLE ADVENTURE

WII • DS

Un producto de explotación que puede, tal vez, quién sabe, generar alguna sorpresa, ***Neopets Puzzle Adventure*** se basa en la franquicia Neopets (unas mascotas virtuales creadas para una web) que los desarrolladores de *Puzzle Quest*, **Infinite Interactive**, usan para hacer una secuela espiritual de éste. Y por esto, únicamente, es por lo que puede ser interesante. Los habituales de **Xtreme** sabrán que nos encantó la mezcla de géneros de *Puzzle Quest*, y **Neopets** sigue una fórmula similar, aunque en lugar de la mecánica básica de *Bejeweled*, en esta ocasión se basa en otros juegos de tablero como *Othello* (*Reversi*) o *Go*. Las mascotas otorgarán habilidades que usar durante los combates tablerísticos, y probablemente haya también trazas de RPG. De acuerdo, tal vez estemos exagerando...









CAPCOM DESCARGABLE

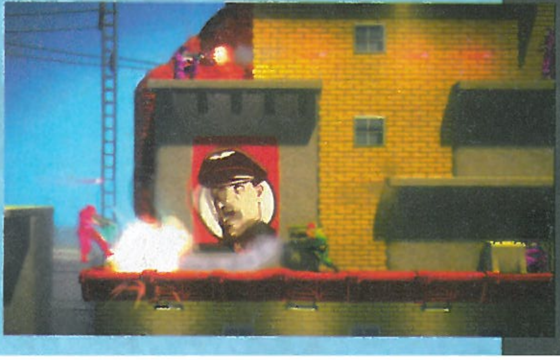
NO SÓLO DE LANZAMIENTOS EN SOPORTE FÍSICO VIVEN LAS COMPAÑÍAS... AL MENOS ESA ES LA TENDENCIA. ASÍ QUE CAPCOM PREPARA ALGUNAS PERLAS PARA LOS DIFERENTES SERVICIOS DE DESCARGA.

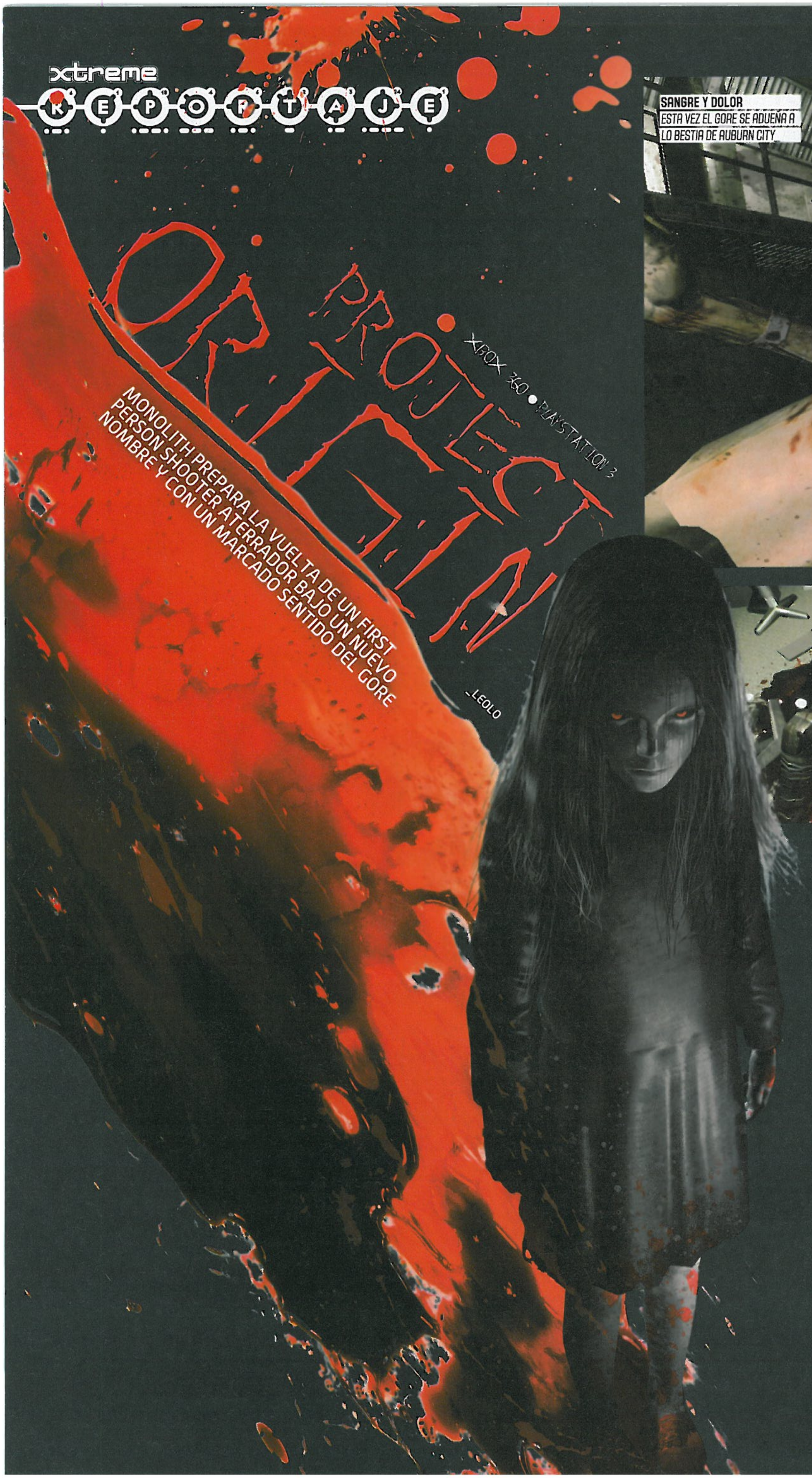
Los dos primeros títulos de la oferta descargable de **Capcom** para **Xbox Live** y **PlayStation Network** ya son jugosetes: ***Street Fighter II HD Turbo Remix*** y ***Bionic Commando Rearmed***. El primero es, básicamente, un reciclaje respetuosísimo del código original de la popularísima (y venga con los supinos) entrega de la serie de lucha, pero mejorada (o no, sea uno más o menos abuela llorona) con gráficos de alta resolución y nuevos diseños. ***Bionic Commando Rearmed***, por su parte, es también el juego del 88 para **NES** con la cara *lavá* y recién *peiná*. Nuevos gráficos y diseños, y, además, un Modo Cooperativo para dos jugadores, y multijugador competitivo para otros cuatro con una cincuentena de niveles-desafío bastante puñeteros. Como guinda, cruce multiplataforma con el nuevo *Bionic Commando*, del que se puede desbloquear contenido jugando a éste (que el contenido sea interesante ya es otro tema). Pero habrá más juegos descargables que no son *remakes*: como *Plunder*, un RTS con barcos pirata, saqueos y casillas hexagonales.



PLUNDER VARIAS FACCIONES LUCHAN POR EL CONTROL DE UNO DE LOS 25 MAPAS_







PROJECT ORIGIN

XBOX 360 • PLAYSTATION 3

MONOLITH PREPARA LA VUELTA DE UN FIRST PERSON SHOOTER ATERRADOR BAJO UN NUEVO NOMBRE Y CON UN MARCADO SENTIDO DEL GORE

_LEOLO



SANGRE Y DOLOR
ESTA VEZ EL GORE SE ADUEÑA A LO BESTIA DE AUBURN CITY



Vaya con el nombrecito que le ha puesto **Monolith** al juego. ¿No hubiera sido mucho más claro y sencillo haberle llamado *F.E.A.R. 2*? Así habríamos sabido situarnos desde un principio. El caso es que como **Monolith** ha sido adquirida recientemente por **Warner Bros. Entertainment**, los derechos del nombre se los ha quedado su antigua propietaria, **Vivendi Games**.

Ante dicha tesitura, **Monolith** llevó a cabo un concurso *on-line* entre los seguidores de la franquicia para bautizar a la segunda parte con un título capaz de condensar la esencia de la saga. Por delante de *Dead Echo* y *Dark Signal*, el nombre elegido fue ***Project Origin***. Hace referencia, como ya se menciona en *F.E.A.R.*, al experimento que convirtió a Alma en una anomalía entre sus congéneres.

Pero el cambio de nombre no es la única novedad que presenta la secuela. Por lo poco que ha mostrado *Monolith* hasta la fecha, todo parece apuntar a que la apuesta por los momentos tensos y de atmósfera angustiante va a superar con creces lo que se pudo ver y disfrutar en *F.E.A.R.*

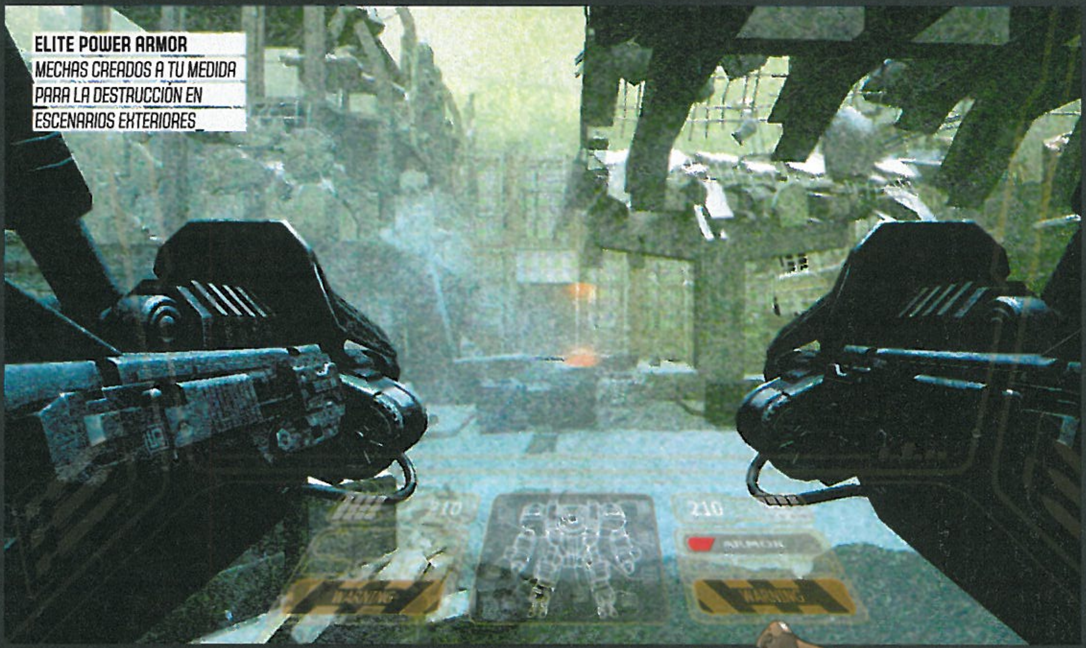
Otro de los aspectos que han cambiado drásticamente en ***Project Origin*** es el escenario de juego. Mientras que en la primera entrega los exteriores eran meramente anecdóticos, aquí vamos a tener la oportunidad de recorrer las calles de Auburn (serán la mitad de los escena-





ALMA, EL REGRESO DE LA ABOMINACION

La chica fenómeno de *F.E.A.R.*, víctima del proyecto Origen, madre del caníbal Faxton Pettel, regresa en esta segunda parte con sed de venganza. Sus poderes paranormales, sobre todo la horrible habilidad para dejar tras de sí esqueletos humeantes, serán uno de los alicientes para sentarse frente a ***Project Origin*** por la noche, solos y con un rosario cerca, por si acaso le da por aparecer en tu habitación.



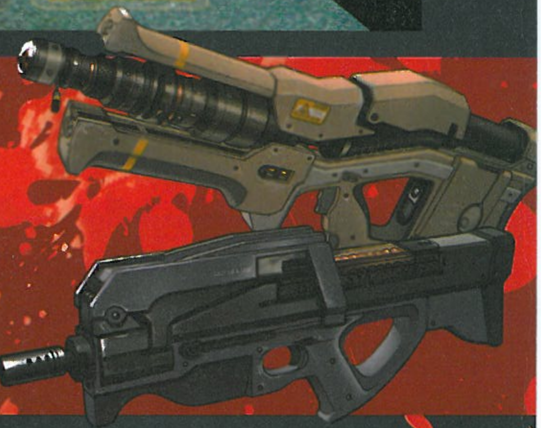
ELITE POWER ARMOR
MECHAS CREADOS A TU MEDIDA PARA LA DESTRUCCIÓN EN ESCENARIOS EXTERIORES





BALAS & TELEQUINESIA

Rifles de asalto, metralletas, pistolas y lanzallamas serán las principales bazas de Michael Beckett para masacrar a la soldadesca enemiga. Pero para combatir el miedo, mucho más patente en ***Project Origin*** que en su antecesor, el protagonista también contará con la habilidad de ralentizar el tiempo -una especie de *bullet-time*- imprescindible para poner un poco de orden en las aglomeraciones de enemigos. No sabemos si **Monolith** ha decidido finalmente otorgarle otros poderes, como ocurre con Alma y su pirokinesis y otras facultades paranormales, capaces de aterrorizar al marine más experimentado.



LA MITAD DE LOS ESCENARIOS SERÁN EXTERIORES

rios del juego). Incluso se ha diseñado una versión mejorada de los mechas que aparecían en *F.E.A.R.*, muy apropiados para los combates en entornos abiertos. Sus *gatling guns* sembrarán la calzada con cadáveres de las tropas de Armacham Corporation.

30 minutos antes de la explosión

Project Origin comienza (*spoiler!!*) media hora antes de que se produzca la explosión que servía de colofón a *F.E.A.R.* El protagonista es Michael Beckett, un Delta Force con la misión de escoltar al presidente de Armacham Corporation, Genevieve Aristide. En esta ocasión, **Monolith** no ha querido confiar en un desconocido y ha preferido crear un personaje definido con el que sea más fácil sentirse identificado. Su entrenamiento puede no ser suficiente contra la inteligencia artificial de la que hacen gala los seres que pueblan Auburn. Sobre todo cuando comienza a enfrentarse a criaturas como los Assassins (viejos conocidos de los seguidores de *F.E.A.R.* que también poseían la capacidad de ralentizar el tiempo). Los enemigos aprovecharán el entorno para cubrirse o rodear a Becket utilizando cualquier ventaja a su favor, incluido el comportamiento del jugador.

El tono de *survival horror* en primera persona que llega a desprender el juego, en ocasiones, también se debe a una forma de contar el argumento mucho más cuidada. La historia, aseguran, será mucho más fácil de seguir que en *F.E.A.R.* El uso que **Monolith** hace de la banda sonora también contribuye a subir la tensión siguiendo lo que acontece en pantalla. A todo esto hay que sumar una versión mejorada del motor gráfico **Jupiter EX**, que exagera hasta el éxtasis (o la náusea) los festines de sangre, que correrá a borbotones por los circuitos de **Xbox 360** y de **PlayStation 3** (si nada se tuerce en su fecha prevista de lanzamiento) antes de que termine el año.

Salud y buenos tiros, almas de silicio.



A BARRO SE ENTIENDE LA GENTE

_JOHN TONES

MOTORSTORM PACIFIC RIFT

UNO DE LOS JUEGOS MÁS COMPACTOS DE LA PRIMERA OLEADA PARA PS3 FUE MOTORSTORM. VIAJAMOS A LIVERPOOL PARA JUGAR CON SU ESPERADA SECUELA.

Desde luego, vivimos buenos tiempos para los arcades de conducción: a la revolución sensorial de *Burnout: Paradise* se suman las propuestas (claramente post-*Motorstorm*) de *Pure* y esta misma secuela del juego exclusivo de **PS3**, que se revela desde la primera partida que tenemos ocasión de jugar en los estudios de **Evolution** como una elevación a la enésima potencia de todo lo que hizo grande a su precedente.

Motorstorm hacía gala en 2006 de una concisión temática y estética poco habitual. *Motorstorm* sólo quería ser un violento arcade de conducción *off-road* en entornos naturales y, jóvenes, en eso fue el mejor: paisajes en Monument Valley de belleza sin adulterar y *gameplay* compacto, preciso, veloz y sencillo. Aún así, se le criticó la arbitraria y suicida IA de los rivales, lo repetitivo de sus decorados y su pobre multijugador.

Motorstorm - Pacific Rift parece haber hecho algo mejor que corregir esos problemas. Lo ha replanteado todo de nuevo.

Los salvajes de la carretera

Para empezar, ***Pacific Rift*** ha pasado de un solo decorado desértico dividido en un puñado de circuitos a una nueva ambientación, una caribeña isla ficticia abiertamente inspirada en Hawaii, como atestiguaron abundantes imágenes aéreas de localizaciones reales, cuya orografía genera pruebas tan distintas que han sido divididas de acuerdo a los cuatro elementos naturales. Así, en ***Pacific Rift*** habrá circuitos de aire, de fuego, de agua y de tierra. Y todo parece indicar que las 16 carreras (el doble que en el primer *Motorstorm*) serán tan diferentes entre sí que habrá que afrontar cada una con estrategias y mentalidad completamente distintas: persecuciones a toda velocidad por la jungla, saltos suicidas sobre cráteres de volcanes activos, enfrentamientos con la vegetación tan a menudo como a los rivales motorizados y zigzagueos infernales por refinerías de azúcar abandonadas en enormes explanadas de piedra caliza.

En esta ocasión, las bifurcaciones constantes que caracterizaban a su precedente son aún más radicales, y cada circuito se subdividirá en abundantes caminos alternativos, más o menos apropiados según el tipo y peso de cada vehículo. Añadamos a eso que se ha acentuado la importancia de cada elemento del escenario (pasar por zonas con agua enfriará más rápido la barra de turbo, mientras que acercarse a la lava y el fuego hará que se caliente más rápido) y tendremos una ambientación común, la isla tropical, que en realidad tiene mil peligrosas caras.



entrevista



WORLD BUILDER - EVOLUTION

CESAR SAMPEDRO

UN ESPAÑOL EN EVOLUTION

César Sampedro llegó hace poco menos de un año a Liverpool para trabajar en ***Pacific Rift***, y está encantado. El entusiasmo del estudio se ha transmitido, asegura, al nuevo *Motorstorm*.

P: El gran cambio que hemos notado es un incremento de la agresividad. ¿A qué se debe?
R: Es lo que le faltaba a *Motorstorm*. La hemos potenciado tanto en el comportamiento de los rivales como en las características del terreno. Ahora, todo resulta peligroso.

P: La diferenciación en cuatro elementos a los circuitos dice mucho de las intenciones de darles carateristicas únicas...
R: Una de las quejas más extendidas con el primer juego es que todos los circuitos resultaban muy similares. Así que se trabajó duro en distinguirlos: las inclusiones de lava y agua ayudan a ello. Por otra parte, una isla es más rica que un desierto, lo que ayuda a hacer circuitos dispares.

P: Solo se ha incluído un nuevo vehículo...
R: Sí, pero es mi favorito. Se trata del Monster Truck, muy rápido, muy grande y con gran estabilidad gracias a sus enormes ruedas. Puede arrollar literalmente a los rivales más pequeños, y favorece la conducción brutal.

P: Aunque solo hemos podido jugar con un piloto masculino, hemos visto diseños de una veintena de conductores distintos. ¿Se notará en el juego esta mayor variedad?
R: En *Motorstorm* no había distinción entre pilotos más allá de detalles físicos. Esta vez, cada uno de ellos tiene estilos de conducción y niveles de agresividad. Así, a un ataque del jugador algunos de ellos reaccionarán con maniobras evasivas, y otros con contraataques.

Más quejas, las de la IA de los rivales, se solventan con un comportamiento mucho más realista para los contrincantes. En esta ocasión no se conformarán con arrollar al jugador, sino que tendrán dos objetivos primordiales: ganar la carrera y estorbar todo lo que les sea posible. Eso convierte a cada carrera en un festival de agresividad y justifica la aparición de nuevos controles orientados al castañazo virtual (los botones R1 y L1, que hacen virar violentamente el vehículo a derecha o izquierda, harán perder el control a cualquier rival que el jugador embista... o a sí mismo, si no se usan con tiento), así como interesantes matices en el comportamiento de los corredores (si el jugador arrambla a un rival al inicio de la carrera, puede estar seguro de que estará en su lista negra si se vuelven a cruzar). Un *Motorstorm*, pues, completamente orientado al rencor sobre

L1 Y R1, EL CAMINO MÁS RÁPIDO HACIA EL HOSPITAL VIRTUAL_

ruedas. La última queja, la mediocridad de su componente multijugador, también se ve refutada en esta ocasión: pantalla partida en local para cuatro jugadores sin pérdida de definición, y, como no, *on-line* competitivo (¡al fin!) con abundantes y típicos Modos de carrera (Contrarreloj, Eliminación y un largo etcétera).

En definitiva, ***Pacific Rift*** no es completamente igual, pero tampoco completamente distinto. En **Evolution** abrieron la visita por sus oficinas asegurándonos que tienen muy en cuenta las opiniones que les llegaron acerca de *Motorstorm*. Por una vez, y sin que sirva de precedente, no hemos tenido más remedio que creérnoslo.

_S.T.A.R.

PARA MEAR Y NO ECHAR GOTA

Una aproximación a las funciones corporales en los videojuegos

GENERALMENTE LOS NIÑOS SUELEN HACER PREGUNTAS EXTRAÑAS Y LOS MAYORES SOLEMOS CUESTIONARNOS SITUACIONES ESTRAMBÓTICAS. VIENDO QUE CADA DÍA QUE PASA LOS VIDEOJUEGOS SE ACERCAN MÁS A LA REALIDAD, ERA INEVITABLE PLANTEARSE LA INCÓGNITA DEL HORROR: ¿SE IMAGINAN A CHUN-LI HACIENDO CACA?

Llamaron maleducado y soez a **Suda 51** por ser tan escatológicamente visual atendiendo a la prensa en los retretes de los hoteles en los que pernoctaba en su tour de presentación de ***No More Heroes***. Su toque guarrillo sí que tiene, pero no por el entorno y el emplazamiento sino por los actos que habitualmente se llevan a cabo en los retretes, puertas al oscuro vacío de detritos corporales, sumideros de material sobrante que nuestro organismo decide que ya no quiere para sí.

Sin embargo los retretes existen, hay uno en cada casa, todos los visitamos y los conocemos mejor que la palma de nuestra mano, es el único reducto doméstico por el que pasamos obligatoriamente tarde o temprano, nuestro pequeño cuarto de los secretos. Promiscuos e infieles, los retretes no entienden de exclusividades, aceptan cualquier tipo de desahogo y expulsión venga de quien venga. Y venga de donde venga. Son parte de la Realidad.

Mea contento pero mea dentro

Cualquier videojuego que pretenda acercarse aunque sea de lejos a la simulación de la realidad, a la reproducción de lo habitual, ha de tener un retrete en alguna localización. Si un personaje se queda sin munición, consume alimentos, pilota autos a un millón de kilómetros por hora, ahostia zombies o dialoga con otros personajes, todo ello en una brutal puesta en escena cinemática, pixelada o poligonal que asusta por lo realista, ese personaje tarde o temprado deberá hacer una visita al señor **Roca** y como mínimo de los mínimos tendrá que hacer pipí en una esquina.

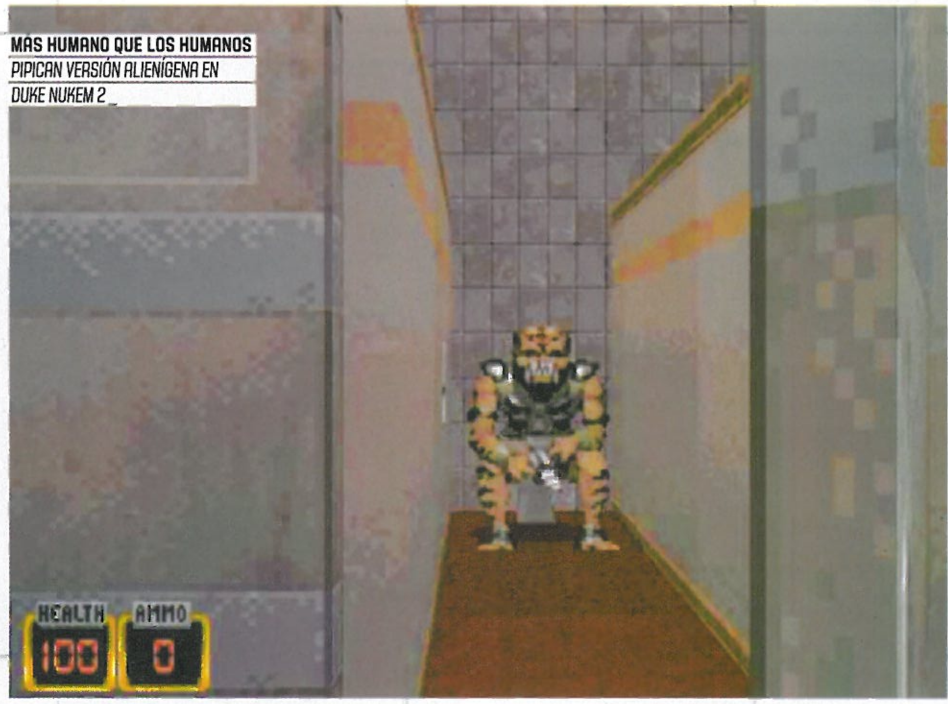
Prácticamente no existe ningún FPS actual en el que no haya una sala de retretes, aunque sean atrezzo. Suelen ser retretes de aspecto incomodísimo, cuadradotes y, como manda la supuesta ley de la realística, enguarrados de forma muy como de diseño, aquello de lo de la arruga es bella en plan excremento, como si



¡UY! PERDONE *NO SABÍA QUE ESTABA OCUPADO_*



TODO LIMPÍSIMO *CUCO RETRETE DE APERTURE SCIENCE_*



MÁS HUMANO QUE LOS HUMANOS *PIPICAN VERSIÓN ALIENÍGENA EN DUKE NUKEM 2_*



DIEZ AÑOS *UNA DECADA SEPARA ESTAS DOS IMÁGENES_*



*... Y EN EL FONDO POCA COSA HA CAMBIADO_*



TODO LO QUE ENTRA HA DE SALIR *EN BOOGERMAN_*



MENSTRUOSIDAD *UN SERVICIO DE SEÑORITAS EN ALIENS VS PREDATOR_*

NI PATO WC ni Chillit Bang ni Mister Proper, la norma dice que los retretes en un videojuego han de estar guarros. Cuando las texturas no llegan a un nivel deseado de asquerosidad se recurre al método natural de méteme aquí un mojón, salpícame allá una diarrea.





NO DEJES DE APUNTAR *EN CUALQUIER MOMENTO TE PUEDE SALTAR A LA CARA_*



GRAN DETALLE *EL DEL ROLLO DE PAPEL ENTERO Y SIN USAR_*

al diseñador le hubieran dando instrucciones del tipo *"pon un poco más de mierda, que te ha quedado demasiado limpio"*.

En contadas ocasiones, los retretes se utilizan en videojuegos para lo que realmente sirven. Nada más empezar la partida en ***Leather Goddness of Phobos*** sentimos un apretón de vejiga de mil demonios y tenemos que correr al meódromo más cercano a vaciar el depósito. En varios episodios de la saga ***Leisure Suit Larry*** hemos de ir al retrete a plantar un buen pino y la intro de ***Toilet Kids*** para **PC-Engine** nos ilustra con un infante con incontinencia que se dispone a evacuar por donde la espalda pierde su nombre. En ***Jet Set Willy*** vemos una de las pocas veces, si no la única, en que un personaje de videojuego acaba metiendo la cabeza en la taza para potar como un poseso. Ambigüedad la encontramos en el ***Maze Of Galious*** de **Konami**, en el que al pulsar PAUSE durante el juego, aparecerá nuestro personaje sentadito en el trono de loza. Podría estar cagando mientras espera que a que reanudamos el juego pero es que si en vez de Popolón elegimos a Afrodita es ella la que aparece sentadita, y ahí queda la incógnita en el aire: ¿está haciendo pipí o está haciendo popó la niña?

La tercera ocurrencia del uso y disfrute de un inodoro en un videojuego se queda en la tontería de querer ser irreverente y graciosillo utilizando el retrete como, no sé, como medio de transporte, puerta interestelar o chiste visual a lo Barragán. En ***Boogerman***, de **Sega**, nuestro protagonista pecholobo recurre a los retretes como Mario recurre a las cañerías -que más o menos son lo mismo ¿no?- para pasar de un nivel a otro, igual que lo que hace ***Earth-*** ➲

SÓLO KONAMI PODRÍA MOSTRARNOS A UNA SEÑORITA HACIENDO PIPÍ ANTE TODO EL MUNDO


AQUÍ ESTÁ LA ENTRADA SECRETA A LA BATICUEVA_

worm Jim en su saga, todos metiéndose de cuerpo entero por el agujero de la oscuridad. En **Stupid Invaders**, seguramente como parte justificante del adjetivo que titula al juego, los retretes son vehículos de desplazamiento interzonales, sillones a lo Batman que nos llevan aquí y allá.

Un excusado inexcusable

Lamentablemente el denostado inodoro sigue sin ser un recurso utilizado con habilidad en los videojuegos. En cualquiera de esos títulos de acción en tiempo real quedaría niquelado que nuestro protagonista tuviera que interrumpir una pelea o una huida policial para echar una meadilla, que tuviera que agazaparse entre un par de helechos para ir de vientre y necesitar un rollo de papel higiénico o un par de pedruscos romos para limpiarse. Imaginen lo real que sería una partida multijugador *on-line* haciendo una parada estratégica y comprobar cómo nuestros compadres virtuales son un poquito más parecidos a nuestros amiguitos reales. Y que el enemigo tuviera las mismas necesidades, cómo molaría ametrallarlos o degollarlos y ver como se revuelcan sobre sus propias heces, y nunca mejor dicho.

¿QUIÉN NO HA PAUSADO UNA PARTIDA ALGUNA VEZ PARA IR A CAMBIAR EL AGUA AL CANARIO?



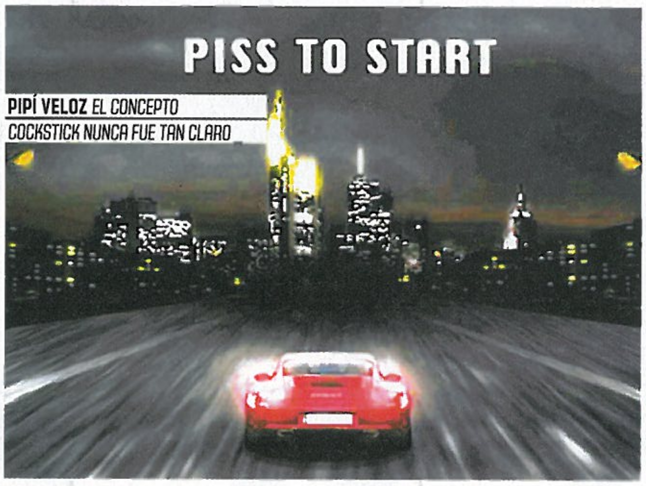
Seguramente aún falte mucho para dotar de ese aspecto realista a los videojuegos, aunque las cacas y los culos como parte decorativa de escenarios se ha llevado a cabo ya múltiples. Desde aquí les confirmo que he podido contabilizar más de 150 títulos de videojuegos en los que, por activa o por pasiva, aparecen retretes. En los videojuegos se ven más cagaderos que lavadoras y televisores juntos. No es un mal comienzo.

Mea para jugar

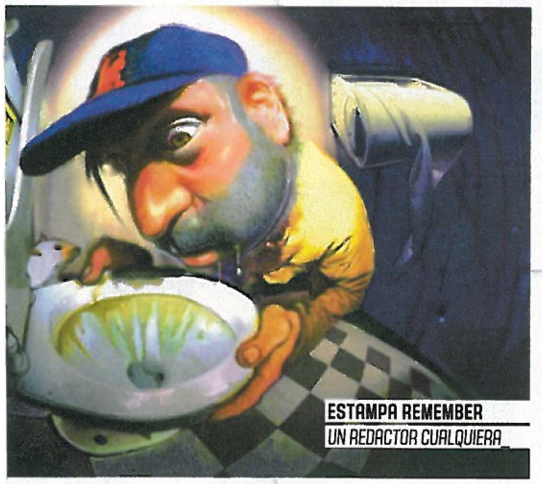
De fuera para adentro también es para no echar ni gota. Desde Frankfurt, Alemania, nos llega el *interface* de juego más económico y al alcance



VAMOS, NENA
HAZLO DE UNA VEZ_



PIPÍ VELOZ EL CONCEPTO
COCKSTICK NUNCA FUE TAN CLARO



ESTAMPA REMEMBER
UN REDACTOR CUALQUIERA_



COMO SE SUELE DECIR
SI MEAS NO CONDUZCAS_

MÁS VALE PREVENIR
Echen una meadilla antes de coger el coche. Si vamos piripis no controlaremos bien el juego y nos recomendarán el uso del servicio de taxis... si es que estamos suficientemente serenos como para coger el celular y teclear el número de teléfono_

de la propia mano: la cosita que cuelga. La chorra. La de mear.

The Piss-Screen Team ha inventado un videojuego de conducción que se encuentra disponible en varios bares, clubes y cafés de la capital germana. En los urinarios se pueden encontrar en los servicios para caballeros y pueden ustedes jugar de gratis. Lo único que hay que tener son ganas verdaderas de mear, sacársela y rociar con su agüita amarilla un par de sensores ubicados en el interior del urinario para controlar un cochazo al estilo de los que vemos en ***Need for Speed***, y que aparece en una pantalla situada frente al jugador, a la altura de la vista

El objetivo de este juego es loable. Testea si el jugador no ha empinado demasiado el codo y si controla, si es capaz de conducir en el mundo real. Si no atina en el juego se reproducirá la secuencia de un batacazo automovilístico digno de los anuncios de la **Dirección General de Tráfico** para seguidamente recomendar el uso del servicio de transporte público de Frankfurt facilitando en pantalla el teléfono de contacto de la compañía de taxis.

SE VEN MÁS RETRETES EN LOS VIDEOJUEGOS QUE EN CASA DE ISABEL PREYSLER_



AWIITA AMARILLA
UN REPORTAJE DE S.T.A.R. SIN
FAKE NO ES REPORTAJE_

¿Llegará algún día esta iniciativa a España? Dudemos. El españolito medio es cafre, más aún si va hasta las cejas de cubatas y birras. Además el videojuego es machista, no existe versión femenina por motivos obvios y seguramente no fuera visto con buenos ojos por algunos ministros y por algunas ministras. Por si fuera poco, en Bélgica el invento fue censurado en su presentación en sociedad por indecente, así que ya se pueden imaginar el recibimiento que podría tener en nuestra piel de toro.

Otro cachondeito -y esta vez de cachondeo de verdad- con ésto del binomio pipí / videojuegos lo plantearon en la tienda virtual **ThinkGeek** como bromazo para el Día de los Inocentes, pitorreo que no estaría mal que no fuera sólo una broma. Se trata de **Super PeePee Brothers**, un supuesto ingenio para **Wii** en el que el objetivo sería soltar chorros de micción a diestro y siniestro. La coña está en plantear un arnés al que acoplar el *wiimote* a la altura de la ingle y bambolear como un botafumeiro. Con lo divertido que sería...



NOTA MENTAL: NO PASAR DE
TRES SACUDIDAS_



DIARREA EXPLOSIVA
RETRETES BOMBA EN
COUNTER STRIKE 2_



NO PREGUNTEN MIREN
ATENTAMENTE LA IMAGEN_



THE THRONE EL MEJOR SITIO
PARA DISFRUTAR DE UNA
CONVERSACIONAL_

EVERON

MUNDOS ABIERTO[S]

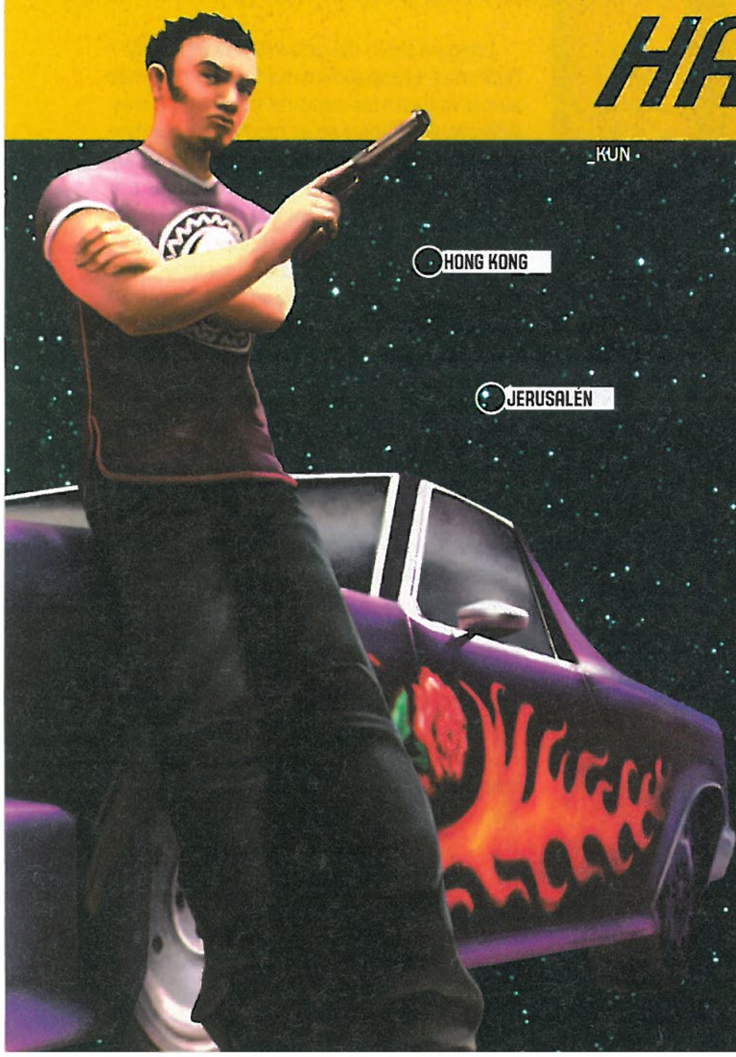
CHERNOBYL

HASTA EL INFINITO Y

_KUN

HONG KONG

JERUSALÉN



EL ÉXITO DE GTA IV RECUPERA EL DEBATE SOBRE LOS JUEGOS «SIN NIVELES». ¿QUIÉN ES EL PROTAGONISTA EN UN ENTORNO ABIERTO, EL ESCENARIO O EL JUGADOR? ¿HAY VIDA MÁS ALLÁ DEL SANDBOX?

«*¿Qué porcentaje de jugadores se ha pasado entero GTA IV?*», se preguntaba recientemente **Warren Spector**. Y, aunque la pregunta vaya desencaminada (se refería el titán a la duración de las misiones, otro tema para otra ocasión), la respuesta es simple: nadie, porque no tiene fin. O, mejor, todo aquel que ya se haya aburrido de Liberty City. Esto ya ha pasado y volverá a pasar, y no tiene que ver con las posibilidades del *sandbox*, la cantidad de armas o las posibles ofensas entre los **Jack Thompson** de cualquier país. Tal es la naturaleza de los mundos abiertos, opuestos a los más tradicionales niveles inspirados en laberintos (revisados en **Xtreme 186**). Otra cosa es que mezclemos dos conceptos totalmente distintos, como son exploración y libre albedrío, por más que vayan de la manita tantas veces. Pero seamos sinceros. Uno deja de jugar a *GTA* cuando ya no le fascina la ciudad; a *Oblivion* cuando el crepúsculo sobre el río ya no estremece el puntito sensible del jugador; al *Zelda* de turno cuando recorrer Hyrule se hace más monótono que ir a trabajar...

Como una canción de Nino Bravo

Todavía escuece en la memoria de la pasada generación la división de opiniones sobre ***The Legend of Zelda: The Wind Waker***, tal vez una de las decisiones de diseño más osadas de la última década: la exploración marítima. La idea era separar el *gameplay* tradicional de ***Zelda*** (combate-mazmorra-*puzzle*-objeto nuevo), de la exploración secuencial. Se supone (y eso ya lo valorará cada uno) que todo en ***Wind Waker*** estaba pensado para que la exploración fuera una experiencia estética en el paseo y emotiva en el descubrimiento de nuevas islas, en adición a los disfrutes emocionantes y reflexivos que son


UNION CITY
LIBERTY CITY
SAN ANDREAS
VICE CITY
PACIFIC CITY
NEW YORK
MÁS ALLÁ





CAGARRUTAS MERCENARIES TAMBIÉN TIENE PALOMAS COMO GTA IV, PERO DE LAS GORDAS_



METROPOLITANO GTA puso de moda hacer el cabra con estruendo en ciudades grandes, pero la cosa viene de lejos. Abajo, Jungle Strike y Ace Combat, dos maneras de contaminar acústicamente una urbe. A la derecha, Midtown Madness y los poderes de sus coches: ingravidez, antiaerodinámica y faros de luz sólida. Jo, qué tiempos.







combate y solución de *puzzles*, respectivamente. Y lo utilizo como primer ejemplo, precisamente porque deconstruye en ingredientes separados un plato de géneros tan propios de ***Zelda*** y de ***Metroid***, a lo **Ferrán Adriá**.

X-ISLE

Esto, claro, no es nuevo. El viejísimo y glorioso ***Elite*** ya se construía sobre estas bases de enormes trozos de nada espacial (con sus riesgos, para evitar el sopor) y planetas distantes en los que llevar a cabo otro tipo de acciones. Es una senda que han seguido los **PCs** en títulos como ***Freelancer*** o ***Eve Online***, en géneros que, ay, poco hemos visto en consolas (debido al sambenito de «simulador aéreo», ese género pecero donde el mundo abierto es necesario, así sea un triste plano de horizonte y unas coordenadas), más allá de sus elementos más superficiales: combate, combate, combate. Se puede discutir si matamarcianos hormonados con libertad de acción como el incomprendido ***Project Sylpheed***, los ***Rogue Squadron*** y su hijo bastardo ***Secret Weapons*** (lo mismo, en 1945), o la saga ***Ace Combat***, son o no juegos de entorno abierto (y con un eje más, por si fuera poco), pero la estructura de misiones ya deberían ser pista de que no, de que la única interacción con el entorno es, en el mejor de los casos, estrellarse. Si **EA** se planteara poner al día su saga de helicópteros ***Strike***, podríamos salvar algo aéreo. Aparte de ***Operation Flashpoint*** y su mapa de doscientos kilómetros cuadrados, por más que en consola fuera un desastre.

HIGH ROCK

MUNDOS ABIERTOS: UN GÉNERO TAN DIFÍCIL DE DELIMITAR COMO SUS TERRENOS DE JUEGO_

Dados de 20, armas de fuego

Aunque el icono es más urbano, ***GTA III*** parece haberse convertido en referencia, tan inexcusable como imprecisa, de algo que no es. Sí, es un titulazo impulsor de un género con nombre de frase de madre (*«haz lo que te de la gana»*); con una ciudad abierta que ha ido evolucionando hasta fagocitar todo lo que contiene, y de forma muy acertada (no me cansaré de reivindicar ciertos modos multijugador de ***GTA IV*** como hallazgos que justifican la exploración y memorización de las calles), pero no, el botijo ya estaba inventado desde bastante antes.

DRACULA CASTLE

AZEROTH







¡MIRA, MAMÁ! ARMAS Y PODERES: LOS SÍNTOMAS DE UNA JUVENTUD DESCARRIADA_







¡MOCETÓN! TONES NOS HA TRAÍDO FOTOS DE SU ÚLTIMA FIESTA S&M EN UNA CASA RURAL_



Eran, precisamente, los juegos de rol rollo fantástico-medieval, en cualquier vertiente, ya fuera roguelike o simple masacre sin consecuencias, los que abrieron el camino a la exploración desmesurada. Hasta extremos ridículos: a **Oblivion**, en su momento, se lo publicitó como «GTA killer», cuando la venerable saga ***The Elder Scrolls*** de la que forma parte ya tuvo un título consolero (el maravilloso ***Morrowind***) y un antecesor que hacía de la desmesura bandera (***Daggerfall***, que medía unas diez veces lo que el mapa de *Oblivion*). Y con ellos, toda una serie de sagas, como ***Wizardry***, ***Bard's Tale***, ***Might & Magic*** y demás. Títulos que, siguiendo con la premisa, sí que recompensan la exploración más allá del «recoge paquetes, mata palomas». La recolección de ingredientes en **Oblivion**, por ejemplo.

Y caso aparte serían ciertos RPGs. Juegos que engendraron su mecánica en una limitación técnica, y siguen en el empeño. Si en el rol occidental exploración y combate son todo uno, todos los ***Final Fantasy***, ***Dragon Quest***, etcétera partían de lo mismo. El jugador se desplazaba directamente por el mapa abierto, y el combate, la ciudad, la trama, los propios vehículos sucedían en pantalla aparte. Cabe preguntarse por qué siguen usando mecánicas de 8 bits en consolas actuales, pero **Square-Enix** ha dado la respuesta: por ninguna razón. De ahí que ***Dragon Quest IX*** sea exclusivo de la limitada -en comparación con las consolas de sobremesa- **Nintendo DS**.

Robando coches

GTA es otra cosa, precisamente porque se deja de zarandajas laboriosas y ofrece tres joyas jugables. Una: la inmediatez cafre que podemos rastrear en otros títulos, como el simpar ***Mercenaries***, entregado a la explosión y la juerga abierta con personajes tan imposibles que no entiendo por qué se sigue ofendiendo el profano (en el caso de ***GTA IV***, la mera presencia de Brucie valdría para desmentir a cualquiera que se tome el asunto en serio). O el desmesurado y cachondo ***Total Overdose***, serie B que bebe los vientos de **Robert Rodríguez** y del surrealismo popular mejicano riéndose de su propia impericia técnica (y que ha cedido el testigo a ***No More Heroes*** y su franqueza cazurra y limitada).

Otra, la obsesión vehicular que ayuda a conseguir esa inmediatez, y que bebe de títulos tan añorados como ***Crazy Taxi*** o el primer ***Midtown Madness***, tan seminales y olvidados, y que enlazan directamente con la tercera esencia ***GTA***. Que es el difícil arte de convertir al escenario en protagonista: cuando se usa el apelativo «juego GTA», a uno se le viene a la cabeza una ciudad con vida propia, repleta de rincones memorables. Y *copypasteada* de mejor (***Crackdown***, título fabuloso que abrió vías verticales a la fórmula, e inspirador de la avalancha que se nos viene encima, desde ***Prototype*** hasta el muy prometedor ***Infamous***) o peor manera (***Spider-man 3*** y casi cualquier título de superhéroes actual, sin ir más lejos).

No deja de ser curiosa la explotación de la fórmula «entorno abierto más coche más combate», en cualquier variante, con tan poco tino. De ahí lo que se comentaba al principio: en muchos casos, es más complicado tener un buen diseñador de niveles, que plantar una ciudad tipo y allá se las apañen (¿se imaginan un ***Max Payne*** abierto?). Hasta la saturación. Que se lo pregunten al ***Need for Speed Most Wanted***, como ejemplo extremo. ¡Oiga, es que es muy fuerte que hayan llegado a plantear una ciudad abierta como menú de un juego! De todas maneras, brillante trayectoria la de esta saga ***GTA*** que, en su primera entrega bidimensional, se preguntaba cómo sería ***Pac-Man*** si no estuviera condenado a vagar por el doble laberinto del entorno cerrado y la precisión absoluta.

CYRODIIL

DRAENOR

MORROWIND

La que nos espera

Es curioso que el PC, que ha sido arrinconado hasta casi el último género por las consolas (hasta la estrategia en tiempo real esta

HYRULE



BLIZZARD NOS ODIA WOW EN CONSOLA ES UN MITO MÁS GRANDE QUE METAL GEAR 4 PARA 360





TRODAIN
ENROTH







PECEROS
Todo el día on-line, o jugando a hacer casitas y bichos raros: los superventas de PC. Aunque mataríamos por un EVE Online en consola...

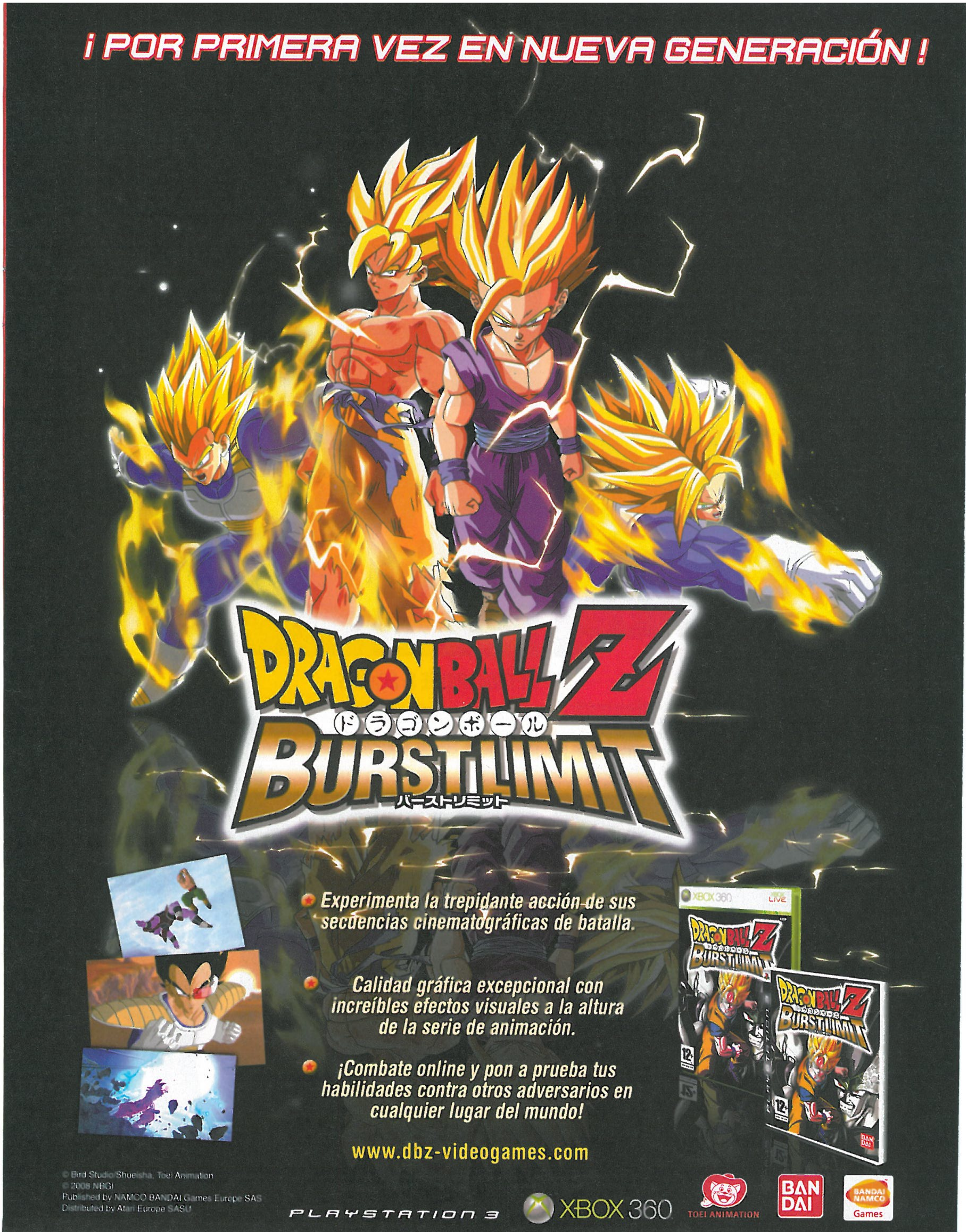
ARIDIA

LOS SIMS Y SPORE CANJEAN LIBERTAD DE ACCION POR CONTENIDO CREADO POR JUGADORES_

cayendo), tenga sus mayores ingresos con dos géneros abiertos hasta lo indecible. Y llegarán con más fortuna que sus tímidos intentos probatorios. Los MMORPG, o cómo quieran llamar a los ***World of Warcraft*** y su horda de seguidores, ya los hemos catado levemente con ***Final Fantasy XI***, y llorado el aborto de ***Marvel Online***, pero son esencialmente mundos abiertos donde hacer todos lo de siempre en rol, sin mayores consecuencias, y que le den al monojugador, a la trama consistente, y a la pantalla final. Amenazan con caer del lado consolero tarde o temprano, pero también sirven para ilustrar un problema: ***Age of Conan***, «el próximo WoW», ya se ha encontrado con el tropiezo de la obsesión gráfica. Lo que debería ser un mundo continuo *on-line* se convierte en pantallas de carga *on-line*, precisamente por lo brutal de su potencia gráfica. Lo comido por lo servido, vaya. Al final resultará que la HD va a ser más problema que solución para el desarrollo de la industria, como aquellos pinitos en el 3D que, de puro feos y pobres, hacían añorar *sprites* en condiciones.

Y luego están ***Los Sims***. A la millonada de ventas (y ahora anuncian expansión **Ikea**: eso sí será el Apocalipsis de ventas y no ***GTA IV***, ya verán), se unirá una tercera entrega que pretende liberar al *sim* medio de la tiranía de su hogar para unirse a la exploración ciudadana, en plan Niko con un diamante verde flotando sobre la cabeza. Y me plantea una duda: el mundo abierto de un *sim*, hasta ahora, es precisamente su prisión y su casa. Algo que modificar sin reparos *ad nauseam* y que, precisamente, convierte al editor en mecánica de exploración, con una idea muy curiosa: el mundo como algo mutable.

Aunque no creo que pierdan la gallina de los huevos de *simoleons*, y menos cuando a esto se une el tangencialmente relacionado ***Spore***, un concepto de mundo abierto de lo más curioso. El nuevo delirio de **Wright** bebe más –en el último estadio de los cuatro subjuegos que lo componen– del rollo de galaxia infinita que comentábamos al principio, y cuyo aliciente de exploración vendrá dado por la imaginación compartida del resto de usuarios, cuyas criaturas poblarán los mundos de nuestro juego (y viceversa). El juego 2.0 se acerca, y su extensión es infinita. Esperemos que los creadores de niveles no se conviertan en una especie en extinción.

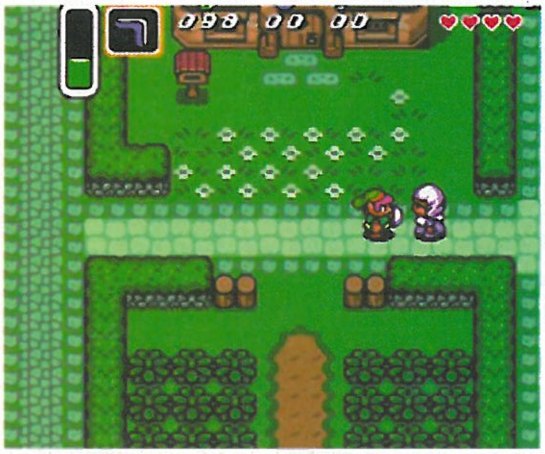

¡ POR PRIMERA VEZ EN NUEVA GENERACIÓN !
DRAGON BALL Z
ドラゴンボール
BURST LIMIT
バーストリミット
Experimenta la trepidante acción de sus secuencias cinematográficas de batalla.
Calidad gráfica excepcional con increíbles efectos visuales a la altura de la serie de animación.
¡Combate online y pon a prueba tus habilidades contra otros adversarios en cualquier lugar del mundo!
www.dbz-videogames.com
© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation
© 2008 NBGI
Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS
Distributed by Atari Europe SASU
PLAYSTATION 3
XBOX 360
TOEI ANIMATION
BANDAI
BANDAI NAMCO Games

CORIOLIS BASE

RHEINLAND SPACE SYSTEM

HABITACIONES ABIERTAS

¿Libertad o ilusión de libertad? Los juegos de entorno abierto dan para más que exhibiciones emergentes y cajones de arena. No faltan los usos del reciclado (bajo la fórmula de marketing: franquicia clásica + mundo bonito y grande = ¡euros a cascoporro!) conviviendo con los desafíos de nuevo corte y olor a crueldad clásica. Pero, ¿cómo hacer que el jugador no se distraiga con la inmensidad? Fácil: convirtiendo al mundo en un *power-up* más, cuyo acceso está limitado u obligado por las pericias y avances del jugador. Si el diseño es bueno (es decir, si no se nota), tendremos a un avatar convencido de que se enfrenta a un universo de posibilidades, cuando en realidad baila como un títere *orwelliano* al son de la tiranía del diseñador, que gobierna al videojuego desde tiempos monocromáticos. ¿Libres? ¡Ja!



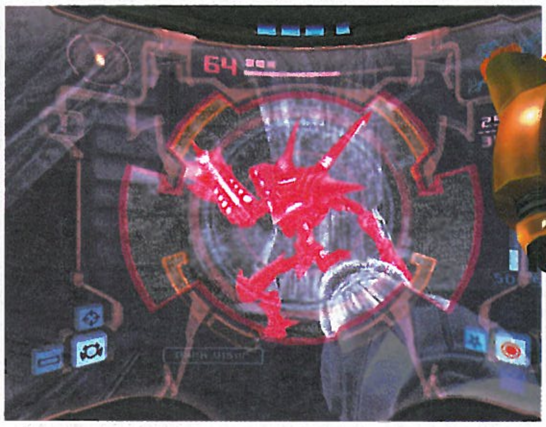
ZELDA: A LINK TO THE PAST

De las madres del cordero a la hora de darte un mundo -perdón, dos- de belleza coherente que no es tal, sino mazmorras y recovecos cosidos por el diseño, y cercenados por tu inventario y sus peajes. Tanto tienes, tanto ves.



DEAD RISING

Pobre Frank West. 53.594 zombis, objetos de escasa durabilidad, un único slot grabable, y un cronometro cruel convierten la exploración de un *mall* en una gymkana adrenalínica. Según Capcom, el *sandbox* y el paisajismo son para los débiles. Que se lo digan al Modo Infinito, y su logro de 14 horas sin parar.



METROID PRIME 2: ECHOES

Tras haber descubierto el travestismo sin complejos (de géneros, de nacionalidad, de intenciones), en Retro Studios se liaron la manta a la cabeza y llevaron la exploración a niveles de castigo masoquista: todo debe ser escaneado para poder avanzar y seguir escaneando para...



ARX FATALIS

Desapercibido por coincidir con *Morrowind*, *Arx Fatalis* recuperaba un clásico de la exploración rolera: el *grinding*. O, dicho de otro modo, hasta que no tengas nivel alto, mejor no vayas por aquí, porque te matan. Y punto. El argumento, además, justificaba la paradoja de un subterráneo abierto.



CASTLEVANIA: SOTN

Otro éxito de la obsesión por el 100% del mapa: en *SOTN*, el microcosmos del castillo Drácula se hace más importante que la derrota de su dueño. ¿Alucard quiere ese nuevo poder para detener El Mal, o para poder visitar ese 0,5% inaccesible? Apuesta por lo segundo.




NINTENDO DS™
SQUARE ENIX®
FINAL FANTASY TACTICS® A2
Grimoire of the Rift™
CONDUCE A TUS AMIGOS HACIA LA VICTORIA EN EL FANTÁSTICO MUNDO DE IVALICE
• Participa en batallas estratégicas ambientadas en el popular universo de FINAL FANTASY®.
• ¡Gran variedad de trabajos y posibilidades de personalización con más de 50 profesiones disponibles!
• Las más de 300 misiones te ofrecen horas y horas de diversión.
Nintendo DS™ Lite
www.ffta2game.es
© 2007, 2008 SQUARE ENIX CO., LTD.
12+







LA PELA ES LA PELA
HASBRO YA COMERCIALIZA EL MUÑECO DEL BULL RANCOR, MESES ANTES DE QUE SALGA EL JUEGO_









_NEMESIS «THE CANOSO SITH»

STAR WARS
EL PODER DE LA FUERZA

EL REINADO DE LOS JEDIS NOBLOTES Y BLANDITOS HA TERMINADO. TE PRESENTAMOS AL APRENDIZ DE DARTH VADER, ESTRELLA ABSOLUTA DEL NUEVO, Y ATRONADOR, JUEGO DE LA SAGA.

Aunque el videojuego no llegará a las tiendas hasta septiembre, el aluvión de *merchandising* que rodea a ***SW: El Poder de la Fuerza*** ya empieza a estar al alcance de las legiones de seguidores de *Star Wars*: juguetes, novelas y cómics creados alrededor del Aprendiz Secreto de Darth Vader, un tipo que ya es conocido en la Red como Starkiller (un guiño a los primeros borradores de *Star Wars*), aunque **LucasArts** aún no ha desvelado su auténtico nombre. Sus devastadoras habilidades ya son , sin embargo, del dominio público, gracias a los vídeos y las pantallas que lleva filtrando **LucasArts** desde el pasado **E3**. Pero, ¿qué tiene este ***SW: El Poder de la Fuerza*** para levantar tanta expectación? La respuesta es fácil: en este nuevo videojuego somos los malos. Así de sencillo. Encarnando al Aprendiz de Vader, podremos dar rienda suelta a todos esos poderes con los que nos han estado deslumbrando el Emperador y el resto de la muchachada Sith a lo largo de las pasadas décadas y, para dar forma a esta aventura amoral y destructiva, **LucasArts** ha fusionado tres tecnologías con resultados, cuanto menos, impresionantes.

DMM, Euphoria y Havoc: casi nada

El germen de ***El Poder de la Fuerza*** se remonta al **E3** de 2006, cuando **LucasArts** empezó a hacer demostraciones de las posibilidades que ofrecían las consolas de nueva generación en conjunción con nuevos *engines* como **Euphoria**. Las demos de Indiana Jones y los Stormtroopers fueron un coquetuelo avance de lo que nos vamos a encontrar en sólo un par de meses: un cóctel de tres tecnologías licenciadas, cada una de ellas realmente impresionantes en solitario, pero que en perfecta comunión son la repanocha. Ya veréis, ya.

Para empezar, tenemos el motor físico **Digital Molecular Matter** (**DMM** para los amigos), obra de **Pixelux Entertainment**. Su misión: dotar a cada elemento del escenario de las mismas propiedades físicas de su equivalente real. La madera se astilla bajo el peso de un Bull Rancor, el acero se dobla bajo la torsión de la Fuerza... y siempre de manera diferente, como en la vida real. Así, descrito con palabras, no

LA ACCIÓN SE SITÚA ENTRE LOS EPISODIOS III Y IV DE LA SAGA GALÁCTICA

parece nada, pero cuando lo veas en acción te quedarás pasmado.

Euphoria, un viejo conocido de los jugadores de *GTA IV*, se encarga de gestionar las reacciones y emociones de los Stormtroppers y el resto de enemigos del juego. Utiliza La Fuerza con cualquier fulano, y verás como empieza a gritar como un histérico, mientras se agarra a una barandilla o al camarada que tenga más cercano. Y eso por citar sólo un ejemplo...

El tercero en liza es el entrañable **Havoc** en su última versión, que se encarga de aportar el realismo necesario a la hora de mover objetos con La Fuerza y crear explosiones en cadena, como queda patente en la Factoría de los Tie Fighters, uno de los contados niveles que ha desvelado **LucasArts** hasta ahora.

El malo... ¿nace o se hace?

Situada cronológicamente entre los Episodios III y IV, ***Star Wars: El Poder de la Fuerza*** arranca a lo grande, con el jugador controlando al mismísimo Darth Vader durante una *raffia* en el hogar de los wookies, el planeta Kashyyyk. Tras dejar patente su pericia con el sable láser

PS3 • XBOX 360 • PS2 • WII • NINTENDO DS • PSP

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **SEPTIEMBRE 2008**

_GÉNERO **SIMULADOR DEL LADO OSCURO DE LA FUERZA**
_PAÍS **ESTADOS UNIDOS** _COMPAÑÍA **LUCASARTS**
_DESARROLLADOR **LUCASARTS/KROME STUDIOS**
_JUGADORES **1 (1-2 WII) (1-4 PSP)**
_MODOS DE JUEGO **SIN CONF.** _ON-LINE **SIN CONFIRMAR**
_WEB **WWW.THEFORCEUNLEASHED.COM**

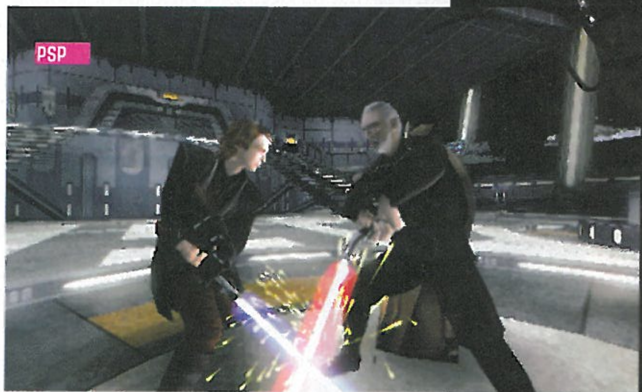




UN PRÓLOGO DE AÚPA

El arranque de ***SW: El Poder de la Fuerza*** nos pone bajo la armadura del mismísimo Darth Vader, durante una ofensiva al planeta Kashyyyk, hogar de los wookies. Concebido como un tutorial (muy movidito, eso sí), aquí aprenderemos a lanzar rayos, a asfixiar a distancia o a arrojar enemigos utilizando La Fuerza.





DUELOS CON SABOR AÑEJO Uno de los atractivos de la entrega PSP son sus exclusivas misiones históricas. Aquí tenéis a Anakin echandos chispas con el Conde Dooku.



LUCASARTS AÚN NO HA DESVELADO EL NOMBRE DEL APRENDIZ

EN CINCO LÍNEAS

Da rienda suelta a tu Lado Oscuro y troncha imperiales y rebeldes con estilo y mala leche.

QUÉ CUENTA

Darth Vader recluta un Aprendiz, a espaldas del Emperador, con el que intenta aplastar a los últimos Jedi de la galaxia...

SI FUERA UNA CHICA MENSTRUANDO **SERÍA** CARRIE



LOS CREADORES

LUCASARTS
Nacida en 1982 bajo el seno de Lucasfilm, no solo ha hecho caja con una legión de títulos basados en Star Wars, muchos de ellos clásicos de la categoría de X-Wing o KOTOR. Suyas son algunas de las mejores aventuras gráficas de la historia, como Maniac Mansion o The Secret Of Monkey Island.



A MI NO ME TOSE NADIE DARTH VADER NO ES CONOCIDO POR SUS BUENAS MANERAS. ASÍ FELICITA LOS CUMPLEAÑOS_

... Y DE INVITADO EN SOUL CALIBUR IV

LucasArts acaba de desvelar que El Aprendiz será el tercer personaje de *Star Wars* (tras Yoda y Darth Vader) que aparecerá en el ansiado *Soul Calibur IV* de Namco.









UN SITH CON STYLUS La versión DS, programada por n-Space, nos permitirá crear combos que combinarán el uso del sable láser con el despliegue del Lado Oscuro de La Fuerza.



EL BAILE DEL STORMTROOPER Gracias al engine Euphoria podrás deleitarte viendo las reacciones de tus enemigos ante el poder de El Lado Oscuro. Los Stormtroopers chillarán como niñas mientras vuelan por el aire e intentan agarrarse unos a otros. Y lo mismo puedes levantar un fulano como un Tie Fighter.





Y EN WII, A SABLAZO LIMPIO

Exclusivo para la máquina de Nintendo, el Duel Mode nos permitirá escoger entre 27 personajes del universo Star Wars para enfrentarnos contra un amigo (o contra la máquina), en una mecánica a medio camino entre *Power Stone* (moviéndonos por el escenario para recoger items) y *Masters Of Teräs Käsi*. Krome Studios, responsable de *El Poder de la Fuerza*, está en pleno desarrollo de *The Clone Wars*, otro título de *SW* para Wii, que irá aun más lejos en la relación *wiimote*/sable láser, permitiéndonos convertir el mando en un auténtico *lightsaber*. Aunque para ello habrá que esperar a las próximas navidades. De momento, Play.com ya vende un periférico que acopla un sable de luz al Wiimote.

y las malvadas artes del Lado Oscuro con los peludos habitantes del villorrio, Vader se enfrenta al Jedi Kento y, en pleno combate, descubre el potencial del hijo de éste, nuestro misterioso «Starkiller». Darth liquida al padre y se lleva al niño para convertirle en su Aprendiz Secreto, a espaldas de Palpatine y el resto del Imperio. Ya crecidito, «Starkiller» se convierte en la mano derecha de Vader y un auténtico cazador de Jedis fugados, viajando a lo largo y ancho de la galaxia a bordo de su nave Rogue Shadow, en compañía de la hermosota Juno Eclipse (piloto, rubia y ceñidita) y el holodroid PROXY, capaz de imitar el aspecto de cualquiera. La necesidad de guardar el secreto sobre su relación con Darth Vader, obliga al Aprendiz a liquidar a todo quisque, rebeldes e imperiales, allá por donde pasa, para regocijo del jugador.



Además de ser un verdadero maestro con el sable láser, «Starkiller» conoce a fondo las artes del Lado Oscuro. Asfixia a distancia a sus enemigos, los lanza por el aire como peleles y es capaz de lanzar rayos con la misma efectividad mostrada por Palpatine en *El Retorno del Jedi*. Vamos, que va bien sobrado.

Una aventura, distintas versiones

Dada la imposibilidad de trasladar las tecnologías **DMM** y **Euphoria**, presentes en **PS3** y **360**, al resto de consolas, **LucasArts** ha tenido a bien ofrecer contenido exclusivos para las entregas **PS2**, **PSP** y **Wii**, las tres obra de los australianos **Krome Studios**. La portátil de **Sony** cuenta con 5 misiones históricas extraídas de las dos trilogías *SW* (entre ellas, la posibilidad de encarnar a Vader en el duelo contra Luke, en Vespin) y combates multijugador para cuatro usuarios. **PS2** ofrecerá otras 5 misiones exclusivas y la física *ragdoll* más impresionante jamás vista en la consola de 128 bits (o eso aseguran), mientras que **Wii** hará realidad el sueño de los *freaks* de *SW*: combates 1-on-1 contra amigos, utilizando el *wiimote* a modo de sable láser.

Cuando regresemos en septiembre ya estaremos en condiciones de ofreceros la *review* de ***El Poder de la Fuerza***. Paciencia y a tomar el sol, que estáis muy palidos...

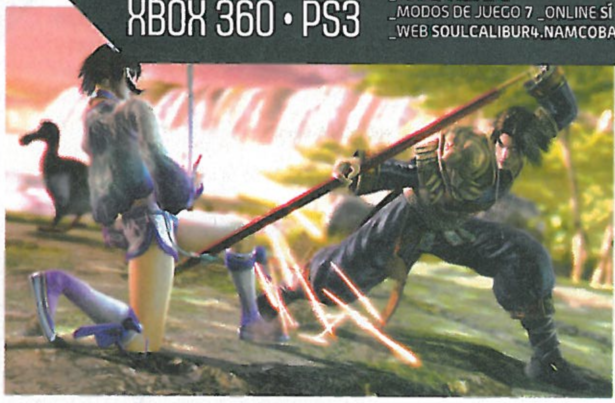
■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **JULIO 2008**

_GÉNERO **BEAT'EM-UP ESPADACHÍN**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
_DESARROLLADOR **PROJECT SOUL**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **7** _ONLINE **SÍ**
_WEB **SOULCALIBUR4.NAMCOBANDAIGAMES.COM**

XBOX 360 • PS3



GUARD BREAKS LOS JUGADORES MÁS DEFENSIVOS VAN A SUFRIR DE LO LINDO EN ESTA NUEVA ENTREGA_





EL LADO OSCURO ¿QUIÉN QUERRÁ JUGAR CON YODA EN 360 TENIENDO A VADER EN PS3?_





_MELONGASOIL

SOUL CALIBUR IV

EL «OTRO» JUEGO DE LUCHA 3D DE NAMCO SE ESTRENA EN LA NUEVA GENERACIÓN CON NOVEDADES... ¿GALÁCTICAS?

Tras una despedida a lo grande de los 128 bits, con una entrega de la saga a la que no le faltaba de nada (ni siquiera un completísimo editor de personajes), **Namco Bandai** da una nueva vuelta de tuerca a *Soul Calibur* y se atreve con la nueva generación (antes de la esperada llegada de *Tekken 6*), en la que no faltarán novedades gráficas y jugables y alguna que otra sorpresa en forma de cameo (aunque dejó de ser una sorpresa hace meses).

Gráficamente, el juego de **Namco** resulta muy espectacular y pocos títulos del género pueden compararse a su calidad visual... aunque no esperéis la sensación experimentada la primera vez que visteis *Soul Calibur* en **Dreamcast**; eso no volverá a repetirse nunca. Como de costumbre, de su motor gráfico destacan especialmente los modelos 3D de los personajes femeninos, más proporcionados, detallados y realistas que los de, por ejemplo, *Dead or Alive*.

Soul Calibur IV presenta un estilo de lucha muy similar al de la anterior entrega, bastante más solido y menos loco; cada combate se desarrolla de una forma más o menos ordenada y sus controles y diferentes ataques dejan poco espacio al clásico machaca-botones que era capaz de derrotar a un luchador experto en cualquiera de los anteriores *Soul Calibur*. La novedad jugable más significativa es la posibilidad de realizar *guard breaks*, que tendrán impacto visual (la armadura del personaje se destruirá) y jugable, ya que el daño infligido será mayor. Además, **Namco** ha introducido un nuevo ataque que se combina con los *guard breaks*: una vez sin armadura, un segundo *guard break* da la fugaz oportunidad de ejecutar un *critical finisher* (pulsando los cuatro botones de ataque simultáneamente), que acabarán con el personaje sin importar cuánta energía le quede restante.

Como se puede ver en las pantallas, la sorpresa llegará con Yoda (en **Xbox 360**), Darth Vader (en **PlayStation3**) y el aprendiz «Starkiller» (en ambas plataformas) como personajes jugables, que encajan a la perfección en el universo *Soul Calibur*.



¿CENSURA? EN LA WEB AMERICANA DE SCIV, IVY APARECE MÁS TAPADA; ¿CÓMO SERÁ EN EL JUEGO?_

EN CINCO LÍNEAS

Nueva entrega de la saga de lucha, con mejores gráficos, juego on-line y novedades jugables de todo tipo.

QUÉ CUENTA

Aunque las primeras entregas tenían un argumento sólido, Soul Calibur IV se sustenta gracias a la eterna batalla entre la luz y la oscuridad... ¿a quién le importa si podemos jugar con Darth Vader?.

SI FUERA UNA PELÍCULA SERÍA

SPACE BALLS



LOS CREADORES

PROJECT SOUL
Tras el éxito de Tekken 2, Namco decidió seguir explotando el género de la lucha 3D con nuevos títulos y para ello creó un nuevo grupo de programación que se daría a conocer con Soul Edge. Desde entonces, Project Soul ha creado cada uno de los títulos de la saga: Soul Calibur, SC2, SC3, Soul Calibur IV y hasta Soul Calibur Legends, que aparecerá de forma exclusiva en Wii.

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **SEPTIEMBRE 2008**

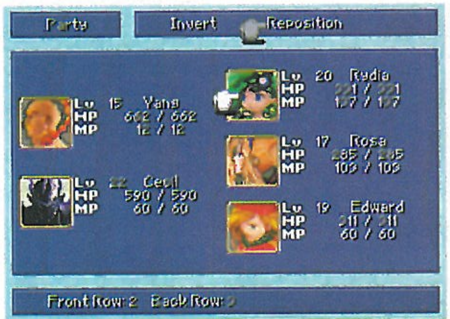
NINTENDO DS

_GÉNERO **RPG DE TRIDIMENSIONALIDAD PLANA Y PLENA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
_DESARROLLADOR **SQUARE ENIX-MATRIX**
_JUGADORES **1-2**
_ONLINE **SÍ**
_WEB **NA.SQUARE-ENIX.COM/FF4/**



CECIL, CABALLERO OSCURO. Si has jugado al original, la escena inicial en 2D de las Alas Rojas de Baronia acudirá a tu castigada mente.











DELIRIO COMBATIVO. Participan hasta cinco personajes simultáneos, su frecuencia es más que aceptable y la belleza plástica indiscutible. Podrás personalizar la velocidad del Active Time Battle a tu gusto y habilidad.



_THE ELF

FINAL FANTASY IV

RESPETO. UNA PALABRA MÁS QUE APROPIADA PARA DEFINIR EL NUEVO REMAKE DE LOS CASI SIEMPRE MÁGICOS SQUARE ENIX.

Las historias, aunque no nos guste reconocerlo, siempre tienen inicio y final. La de ***Final Fantasy IV*** ya comenzó hace 17 años, pero se resiste a concluir. El cuarto capítulo supuso el esperado relevo generacional y definió las líneas maestras a seguir por **Squaresoft** en 16 bits: gráficos que mejoraban asombrosamente entrega a entrega, personajes para el recuerdo, guión cautivador y una banda sonora que acompañaría por siempre nuestro sentido lateral.

Hace un par de años tuvimos la suerte de disfrutar de una gran adaptación para **GBA**, con textos en castellano, una buena colección de extras y una arquitectura prácticamente idéntica al original de **SFC**. Parecía un buen y merecido epílogo. Pero he aquí que llega **Square Enix** y desde el más profundo de los valores humanos, el respeto, se sacan de la gran chistera vertical de **DS** el auténtico homenaje al inolvidable cuarto capítulo. No es lo mismo hacer un *remake* del *FFIII* que de ***FFIV***: el apartado visual, los protagonistas, el guión y la banda sonora dan para mucho más si provienen de una creación para 16 bits. El motor gráfico 3D de esta versión **DS** es tan atractivo, simple y efectivo como el correspondiente entramado *bitmap* que dio vida al original en 2D, y tremendamente capaz de redibujar nuestros recuerdos planos para darles volumen, o al menos parecerlo.

Echa una partida de un par de horas al juego primigenio y luego prueba este, entonces sabrás a qué me refiero. El elenco de personajes también se aprovecha de estas bondades vectoriales para recrear figuras más reconocibles, expresivas, dramáticas y con voz. Atención al doblaje en inglés, tan soberbio como la traducción de los textos al castellano. Volvamos a la palabra respeto. El guión permanece casi inalterado, tan solo expandido en sentimiento y trascendentalidad, porque ya era bueno y no hacía falta meterle mano. Algo que sí se ha hecho, y con maestría, en la banda sonora, que despliega la maravillosa etapa triunfal de **Nobuo Uematsu** con mezclas de sus inolvidables composiciones. Como colofón deciros que ***FFIV*** hace un uso ejemplar de las dos pantallas, los mapeados se van dibujando a medida que los descubrimos, y que aporta secuencias extras, un Modo Teatro para verlas y minijuegos matemáticos para entrenar a ciertas invocaciones para utilizarlas en el juego y/o contra otros usuarios de forma inalámbrica.

17 AÑOS DE FFIV (1991-2008)

Squaresoft se estrenó en los 16 bits de Nintendo con la cuarta entrega, bautizada como *FFII* en USA. La evolución gráfica fue importante, pero más lo fueron el guión, los personajes y, sobre todo, la brillante BSO. También apareció para PSone (1997), WS Color (2002) y GBA (2005).

EN CINCO LÍNEAS

FFIV regresa con una propuesta vectorial de gran solvencia y perfectamente adaptado a la arquitectura de DS.

QUÉ CUENTA

El reino de Baronia quiere conseguir a toda costa los cuatro cristales elementales. El caballero oscuro Cecil comanda esta cruel y sanguinaria conquista, hasta que decide cambiar de bando...

SI FUERA UN OBRA TEATRAL SERÍA UN GUIÑOL



LOS CREADORES

SQUARE ENIX
Bajo este nombre compuesto se unen los dos creadores más brillantes de RPG de todos los tiempos y formatos. Sirva como dato que Final Fantasy supera ya los 80 millones de títulos vendidos en todo el mundo a los 43 de Dragon Quest. En espera de Final Fantasy XIII ahora toca disfrutar con la recreación de sus primeros lanzamientos.

FECHA PREVISTA DE SALIDA **JUNIO 2008**

PS2

_GÉNERO **BEAT'EM-UP MÍTICO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SNK PLAYMORE**
_DESARROLLADOR **SNK**
_JUGADORES **1-2**
_ONLINE **NO**
_WEB **WWW.IGNITIONENT.COM/FFBA/**





Y EN BREVE, EL VOLUMEN 2.

Antes de que puedas llegar a aprenderte todos los movimientos de *Fatal Fury Special* (aunque muy posiblemente mucho después de acabar desesperado por los continuos cambios de plano de *Fatal Fury 3*), **SNK** y **Virgin PLAY** pondrán a tu disposición el volumen 2 de la colección, que incluye *Real Bout Fatal Fury*, *RBFF Special* y *RBFF2: The Newcomers*. ¿Qué habrá pasado con *Garou*?







_MELONGASOIL

FATAL FURY BATTLE ARCHIVES VOL. 1

SNK PLAYMORE NOS DEVUELVE A LOS INICIOS DEL GÉNERO BEAT'EM-UP A TRAVÉS DEL MÍTICO FATAL FURY.

Ahora que el género está de capa caída, la moda es volver a los inicios; en los recreativos nipones vuelven a reinar *Street Fighter* (con la reciente aparición de *Hyper Street Fighter* en su versión arcade), la nueva versión para el sistema **Taito X-2** de *The King of Fighters 98*... y **SNK** nos ofrece la posibilidad de hacer lo mismo, de volver a los títulos que sentaron las bases del género, pero a través de **PlayStation 2**.

Después de *Art of Fighting Anthology*, **SNK Playmore** decide recuperar el auténtico primer *beat'em-up* aparecido para **Neo-Geo** y sus secuelas, que demostrarán que, si bien al principio de los tiempos **SNK** iba claramente por detrás de **Capcom**, títulos como *Fatal Fury 2* o *Fatal Fury Special* aportaron al género una buena cantidad de novedades que hoy día se siguen utilizando en los juegos de lucha, como por ejemplo, los Super Desperation Moves (o Supers, para abreviar), introducidos en la saga dos años antes de que **Capcom** los incluyese en *Super Street Fighter 2 Turbo*.

Cuatro son los títulos que componen este primer volumen: *Fatal Fury*, *Fatal Fury 2*, *FF Special* y *Fatal Fury 3*. Aunque el primero es más bien flojo, ya apuntaba maneras, con novedades como el Modo Cooperativo contra la CPU; con la segunda entrega, **SNK** amplió el elenco seleccionable de personajes y con *FF Special* se llegó hasta donde nadie había llegado en el género por aquellos tiempos (finales de 1993): cambio voluntario entre dos planos de acción, *supers*, combos de todo tipo (en aquellos tiempos no estaban de moda, pero echad una partida a estas alturas y vereis)...

FF2 Y FF SPECIAL APORTARON GRANDES NOVEDADES AL GÉNERO

Tras el primer *King of Fighters* se produjo un parón en la saga (después de lanzarse una entrega cada año desde 1991), que fue retomada en 1995 con la tercera entrega. *Fatal Fury 3* presentaba todos sus gráficos redibujados y exquisitamente animados, pero hacía gala de una jugabilidad quizá demasiado ambiciosa para su tiempo: las batallas podían desarrollarse a lo largo de tres diferentes planos entre los que podíamos movernos y atacar... a través de combinaciones de botones. La total personalización del pad de **PS2** le quita hierro al asunto, pero jugar contra algún pesado que no deje de cambiar de plano o en altos niveles de dificultad (si no eres un maestro del pad), puede resultar desesperante.

Los buenos aficionados a la lucha disfrutarán de lo lindo con los dos volúmenes, pero ¿dónde están *Wild Ambition* y *Garou: Mark of the Wolves*?

EN CINCO LÍNEAS

Recopilación de las cuatro primeras entregas de la pionera saga Fatal Fury, directo rival de Street Fighter 2.

QUÉ CUENTA

En las cuatro entregas, los hermanos Bogard y su gran amigo Joe (tenía que decirlo así) se enfrentarán a Geese Howard, que ya ha sobrevivido a una veintena de saltos base sin paracaidas...

SI FUERA UN DISCO SERÍA UN GREATEST HITS DE NIRVANA



LOS CREADORES

SNK

Aunque, a principios de los 90, fueron muchas las compañías que intentaron plantar cara a Capcom y su Street Fighter 2, SNK fue la única que lo consiguió gracias a su Neo-Geo y a sagas como King of Fighters, Samurai Shodown o Fatal Fury.





BOURNE: UN MATÓN DEL RENACIMIENTO

Aunque haya perdido la memoria, Jason conserva todas las habilidades adquiridas en los tiempos en los que trabajaba para la CIA (dentro del programa Treadstone). El tipo pelea con la ferocidad de **Bud Spencer**, es experto en armas de fuego y conduce con más sangre fría que **El Vaquilla**.

LA CONSPIRACION BOURNE 16+

XBOX 360 • PS3



_GÉNERO **SIMULADOR DE AMNÉSICO CON MALAS PULGAS**
_PAÍS **ESTADOS UNIDOS** _COMPAÑÍA **SIERRA**
_DESARROLLADOR **HIGH MOON STUDIOS**
_DISTRIBUYE **VIVENDI GAMES**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS / VOCES **CASTELLANO / CASTELLANO**
_WEB **WWW.BOURNETHEGAME.COM**





ESE QTE DE MODA
PARA DETENER LOS TAKEDOWNS DEL RIVAL TENDRÁS QUE PULSAR EL BOTÓN CORRECTO_







_NEMESIS

LA CONSPIRACION BOURNE

EL ASESINO AMNÉSICO DE LOS LIBROS DE LUDLUM SE DESPACHA A GUSTO EN SU DEBUT EN CONSOLA: ESCUPE PLOMO A MANSALVA, CONDUCE COMO UN MANÍACO Y PROPINA YOYAS APOCALÍPTICAS.


LA CONSPIRACIÓN BOURNE


STRANGLEHOLD


THE SHIELD

Aunque se fue de este mundo bien forrado, **Robert Ludlum** tuvo mala suerte en un aspecto: falleció en 2001 sin borrar de su mente la imagen de **Richard Chamberlain** encarnando a Jason Bourne. Afortunadamente, aquel disparate telefílmico ha quedado en el olvido tras la irrupción de **Matt Damon** en una trilogía cinematográfica que no sólo disparó la popularidad de los bestsellers de **Ludlum**, sino que revolucionó el cine de acción gracias al talento de **Grengrass** y **Liman** en la dirección, los guiones de **Tony Gilroy** y las explosivas peleas coreografiadas por **Jeff Imada**.

Estos dos últimos tambien han dejado su huella en esta producción de **Vivendi Games** donde se abrazan, de manera muy efectiva, distintos géneros (peleas cuerpo a cuerpo, disparos, conducción) con un sólo objetivo: hacer sentir al jugador que es Jason Bourne. Tan desorientado como letal, Jason va descubriendo, a la par que el jugador, cuál era su trabajo dentro del programa Treadstone de la CIA antes de sufrir amnesia, a través de una serie de misiones en forma de *flashback* que van alternándose con escenarios y situaciones extraidas de la primera película de la trilogía. El propio **Tony Gilroy** y **Ludlum Entertainment** se han encargado de supervisar el guión, mientras que **Jeff Imada** ha sido el responsable de trasladar al juego las demoledoras peleas que pudimos ver en las pantallas de cine.

Este puñetazo lleva tu nombre...

La influencia de las peleas de la trilogía *Bourne* dentro del reciente cine de acción no tienen discusión. La forma de pelear de su protagonista, en la que se combina velocidad, técnica y brutalidad, ya sido copiada en películas como *Casino Royale*, y no tardaremos mucho en verla plagiada en infinidad de juegos. Aunque ninguno de ellos podrá beneficiarse de la experiencia y el talento del legendario **Jeff Imada**, que ha creado y coreografiado más de 200 movimientos de ataque y defensa para ***La Conspiración Bourne***. Una extensa librería de golpes que contrasta con el sencillo control del juego. Con sólo dos botones de ataque y uno de bloqueo podrás dejar K.O. hasta a tres enemigos al mismo tiempo. Quizás esta simplicidad de manejo, que tiene en los numerosos QTE (*Quick Time Events*) su mayor exponente, no haga excesiva gracia a los puristas de la lucha, pero no seamos ilusos: una superproducción como ***La Conspiración Bourne*** ha sido diseñada para conquistar al mayor número posible de usuarios (y parece que lo han conseguido, viendo el impresionante número de descargas de la demo), no sólo a los aficionados a los *beat'em-ups*. Pocas veces nos ha sido tan fácil realizar combos e interactuar con elementos del escenario como sucede con este juego. Con sólo rellenar la barra de adrenalina de Bourne ya estarás listo para reventar la cabeza de tu enemigo contra una ventaja o romper su brazo con un sonido seco.

No es Matt Damon, pero da igual

Pero sin duda, el gran atractivo de ***La Conspiración Bourne***, por encima incluso de su sencilla mecánica, reside en sus sensacionales gráficos. Confeccionados con el motor **Unreal**, **High Moon Studios** ha dado vida a unos personajes descomunales, con un protagonista que no tiene el rostro de **Matt Damon**, pero ➲

...ESTO ME SUENA DE LA PELI

La Conspiración Bourne **recrea las secuencias más conocidas de la primera película de la trilogía (la huida de la embajada, la persecución en coche, la pelea con Castel), tomándose algunas libertades en beneficio de la jugabilidad, e incorporando un buen número de misiones *flashback* que nos cuentan cómo era Bourne antes de perder la memoria.**







JE SUIS A CAFRE
EN LA FASE DE CONDUCCIÓN TENDRÁS QUE HACER EL CABRA PARA EVITAR EL ACOSO DE LA POLICÍA FRANCESA_



LAVAR Y MARCAR
AL RECUPERAR LA MEMORIA, BOURNE RECUERDA QUE FUE PELUQUERO: AQUÍ LE TENÉIS HACIÉNDOLE LAS MECHAS A UN POBRE DESGRACIADO_

cuya animación facial *in-game* supera con creces a las de las propias secuencias CGI del juego. Los escenarios son de una extensión considerable, y reaccionan tanto a los tiroteos (las columnas se hacen añicos, los coches estallan...) como al fragor de las peleas (podrás reventar la sesera de un enemigo contra una fotocopiadora).

Las armas de fuego son tan importantes en ***La Conspiración Bourne*** como las propias peleas, y de hecho, es el jugador quien decide la forma de superar los niveles. Al que le guste el contacto físico y los cuellos rotos, disfrutará peleando a puño descubierto, mientras que otros usuarios preferirán mantener las distancias con sus enemigos mediante el uso de las dos armas (pistola y una escopeta o ametralladora) que **Bourne** porta en todo momento. En determinados casos, se impondrá la huida, y llegado el momento podrás revivir la famosa persecución en Mini por las calles de París en un descerebrado nivel de conducción, diseñado por antiguos componentes de **Angel Studios** (*Midnight Club*). Pero incluso en esta fase de conducción hacen acto de presencia los QTE, en beneficio de la espectacularidad gráfica y detrimento de la libertad de acción.

Tanto Quick Time Event me mata

Algo malo tenía que tener el éxito de *God Of War*. Y es que las andanzas de Kratos han popularizado la fórmula de limitar, en determinados momentos, el control del jugador a la mera ejecución de los botones que nos indica la pantalla, mientras somos recompensados con unos planos cinematográficos, impensables en un juego normal. Eso mismo sucede con ***Bourne***. Cuando menos te lo esperas, es necesario ejecutar un QTE para neutralizar a tres enemigos al mismo tiempo, esquivar una explosión, o saltar al estilo parkour. Desde luego, habría sido imposible diseñar unas peleas semejantes sin haber recurrido a los QTE (podría haberse hecho, pero incluyendo un manual de llaves de dieciséis páginas, para desesperación del gran público), pero es inevitable sentirse como un chimpancé amaestrado mientras pulsamos el botoncico que nos marca la pantalla del televisor. Salvo este aspecto (que pondrá de los nervios a unos y dejará indiferentes a otros), ***La Conspiración Bourne*** es un juego modélico. Tiene acción a mansalva, peleas de brutalidad carcelaria, tiroteos, un nivel de conducción descebrada y unos gráficos más que resultones. Entusiasmará a los fans de la película (no tiene el rostro de **Damon**, pero sí la voz de su habitual doblador al castellano), y conquistará al resto con su honesta violencia y la longitud de sus once fases.

Una vez más, **Vivendi** nos demuestra que sabe explotar el catálogo de la **Universal**: primero fue *Scarface*, ahora ***Bourne***... y pronto le tocará el turno a *Los Cazafantasmas*.

VIVENDI NOS DEMUESTRA QUE SABE EXPLOTAR COMO NADIE EL CATÁLOGO DE LA UNIVERSAL_

CONCLUYENDO
Brillante fusión de peleas, disparos y conducción loca. Abusa del QTE, pero su violencia nos ha conquistado.

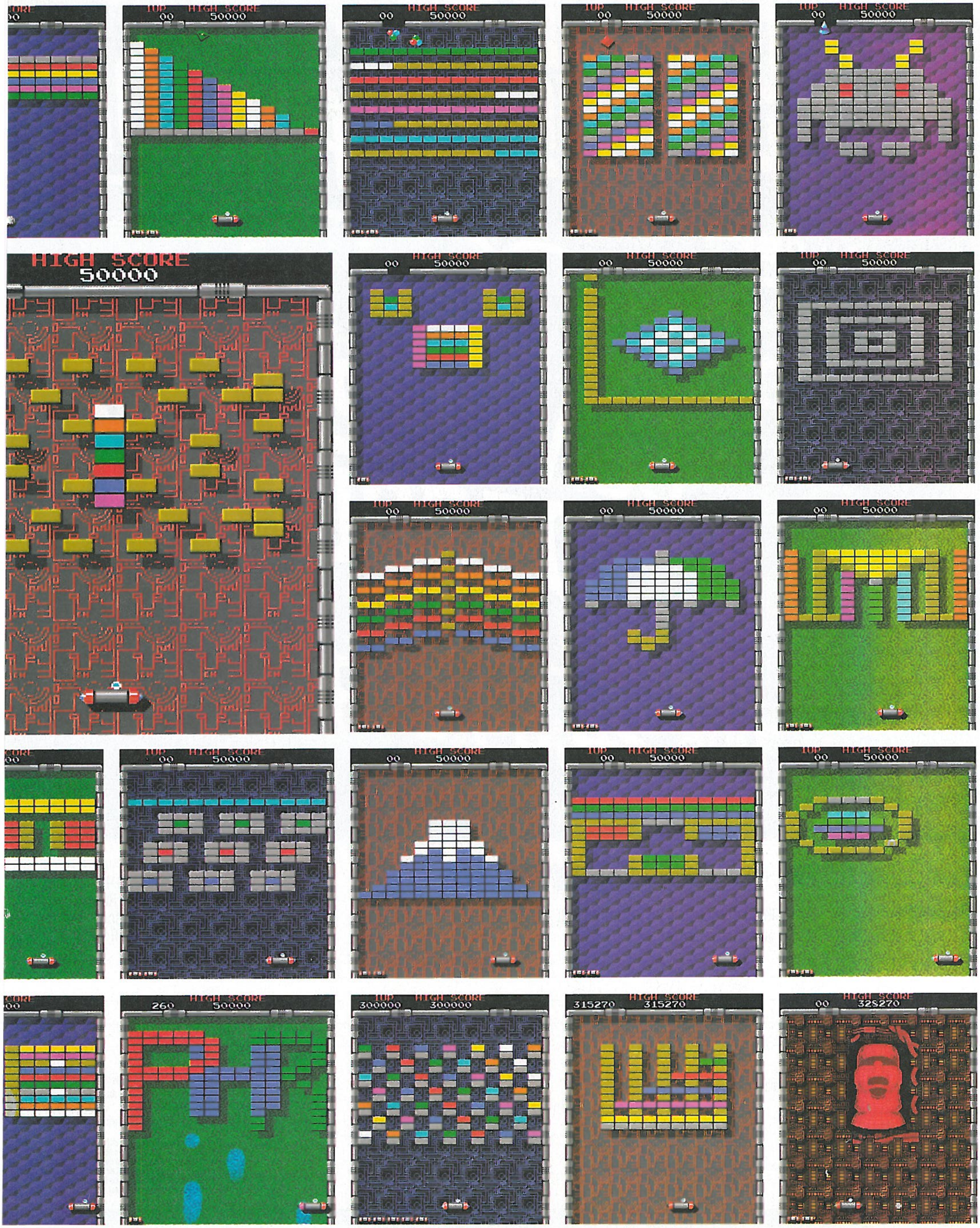
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL	PS3 GLOBAL
9,1	8,9	8,4	8,4	8,8	8,8



JUEGOS
Envía SJJUEGO seguido del código del que quieras al 5575 Ej.: SJJUEGO VIRTUA al 5575
Virtua Tennis
virtua
Requieren 4 sms excepto Simtown, Diamantes y Sudoku que requieren 3 sms.
millonario1
potshots
war
rayman
pasapalabra
diamantes
resident
brain2
pro
simtown
mahjongg
sudoku
CÓMO PEDIR LOS PRODUCTOS:
1 Comprueba que tu móvil es compatible. Envía SJCOMPATIBILIDAD y tu marca y modelo al 5575. Ej. SJCOMPATIBILIDAD NOKIA 3220 o visita www.movilisto.com
2 Si no está configurado, configúralo para productos multimedia. Envía SJCONFIGURAR o habla con tu operadora (Movistar, Orange, Vodafone o Yoigo). (Requiere 2 sms)
3 Escribe un mensaje con las instrucciones que aparecen junto a cada producto. Cuando recibas el producto selecciona la opción guardar, descargar o ir a.
Vip Móvil
5575
SER DIFERENTE ESTÁ EN TU MÓVIL
Coste del mensaje 1,2 € + IVA
TEMAS
Envía SJTEMA seguido del código del que quieras al 5575
Ej: SJTEMA AMORCHINO al 5575
Requiere 4 sms
amorchino
veranito
chicos
amoroso
tribal
gatos
angelote
bisbal
angelitos
MÚSICA ORIGINAL
Envía SJTONO, SJPOLITONO, SJSONITONO y el código al 5575 Ej.: SJSONITONO HATE
TOP
1 Rihanna y David Bisbal - Hate That I Love You V.O hate
2 Sergio Contreras – Te Está Matando V.O matando
3 Maná – Si no te Hubieras Ido V.O hubieras
4 Julio Iglesias Junior – Por la Mitad V.O lamitad
5 Ian Oliver feat. Shantel - Bucovina V.O bucovina
6 Mondotek - Alive (Tecktonik) V.O alive
7 Coldplay - Violet Hills V.O violet
8 One Republic - Apologize V.O apologize
9 Duffy - Mercy V.O mercy
10 Belanova - Baila Mi Corazón V.O baila
11 Kamelo Punto Semos - Jonathan V.O jonathan
12 Amy Winehouse - Rehab V.O rehab
13 El Arrebato - Dame Cariño V.O carino
14 Nelly Furtado - Say It Right V.O sayit
15 Madonna - 4 Minutes V.O minutes
TODO 100% ORIGINAL
Todos los tonos son versiones originales (música y voz originales del cantante)
Requieren 2 sms, excepto sonitonos que requieren 3 sms.
EMI
Superventas
canción códigos
Himno del Real Madrid V.O rmadrid
The Who - Who Are You? (CSI Las Vegas) V.O csi
Rosario - Algo Contigo V.O algo
Amy Winehouse - Back To Black V.O back
Alex Gaudino feat. Crystal Waters - Destination Calabria V.O calabria
NO ENFADES AL BICHO
COGE EL TELÉFONO RÁPIDOOOO
Envía SJATRASTO y tu NOMBRE al 5575
Ej.: SJTRASTO CRISTINA al 5575
Requiere 4 sms
VIDEOCLIPS
RIHANNA & BISBAL
HATE THAT I LOVE YOU
Envía SJVIDEO HATE al 5575
BELANOVA
BAILA MI CORAZÓN
Envía SJVIDEO BAILA al 5575
Requiere 4 sms
Especial Realmadrid
HIMNO
Himno Oficial Real Madrid
Envía SJSONITONO RMADRID al 5575
Requiere 3 sms
TEMA
rmadrid
Mario
escudo
FONDO
Requiere 2 sms
Envía SJFONDO ESCUDO y tu nombre al 5575
Ej.: SJFONDO ESCUDO MARIO
Envía SJTEMA RMADRID al 5575
Requiere 4 sms
FONDONOMBRES
Requiere 2 sms
Envía SJFONDO seguido del código del que quieras y tu nombre al 5575 Ej.: SJFONDO AMORCHINO LETICIA al 5575
LETICIA
amorchino
MIGUEL
moderno
JOSE PUNK
punk
EVA
iloveyou
JUAN
cupido
Elena
roja
MARIA
FLOWER POWER
flower
CRISTINA
triste
PATRI
NYPD: 6548/9
fichado
EXCLUSIVOS
HAZ TU MÓVIL MÁS ORIGINAL CON LOS NUEVOS RELOJES
SAMSUNG
angelitos
paisaje
yingyang
gitanilla
espiral
elfos
Envía SJRELOJ y el código al 5575
Ej: SJRELOJ PAISAJE
Requiere 4 sms
COSTE DEL MENSAJE: 1,2€ + IVA. MÓVILES COMPATIBLES: ¡Más de 300 terminales compatibles! Si quieres saber qué productos son compatibles con tu móvil, envía SJCOMPATIBILIDAD seguido de la MARCA y MODELO de tu móvil al 5575. Ej. SJCOMPATIBILIDAD NOKIA 3220 (1 sms). La descarga de contenido multimedia puede llevar asociado costes añadidos de la operadora, recuerda tener configurado el GPRS para la correcta descarga de contenido, el coste de conexión WAP depende del operador y es a cargo del cliente. Al utilizar estos servicios, el número de teléfono móvil queda registrado en una base de datos inscrita en la Agencia de Protección de Datos. El responsable del fichero es Grupo Itouch Movilisto España S.L. El usuario otorga su consentimiento para que dicho número pueda ser utilizado posteriormente para el envío gratuito de información y ofertas relacionados con nuestros servicios. Asimismo conforme a la legislación vigente, el usuario tiene derecho al acceso, rectificación y cancelación de sus datos con una simple petición a la dirección de correo electrónico info@movilisto.com. Si eres menor de edad recuerda que has de contar con el consentimiento de tus padres antes de hacer tu pedido. Teléfono de Atención al Cliente: 902167777.
Who Wants To Be A Millionaire? Logo, TM and © 2008 2waytraffic. All rights reserved. Developed and published by Konami Digital Entertainment GmbH. Distributed in EMEA & Oceania by Glu Mobile Ltd. © 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
Resident Evil™ © CAPCOM 2008, ALL RIGHTS RESERVED. Developed and Distributed by CAPCOM
Atención al cliente 902167777
MQ82504
AESAM


1UP HIGH SCORE
00 50000
ARKANOID
PUSH
ONLY 1 PLAYER BUTTON
TAITO
© 1986 TAITO CORP JAPAN
ALL RIGHTS RESERVED
CREDIT 1
AFTER THE MOTHERSHIP
"ARKANOID" WAS DESTROYED,
A SPACECRAFT "VAUS"
SCRAMBLED AWAY FROM IT.
BUT ONLY TO BE
TRAPPED IN SPACE WARPED
BY SOMEONE........
1UP HIGH SCORE
00 50000

No hemos podido resistirlo: el reportaje de ***Arkanoid*** de este mismo número nos ha provocado tal Síndrome de Stendhal en lo que se refiere a raqueticas, peloticas y caricas sonrientes de superinteligencias espaciales, que os traemos aquí sus 33 niveles. Majestuosos, íntegros, desafiantes. Clásicos.

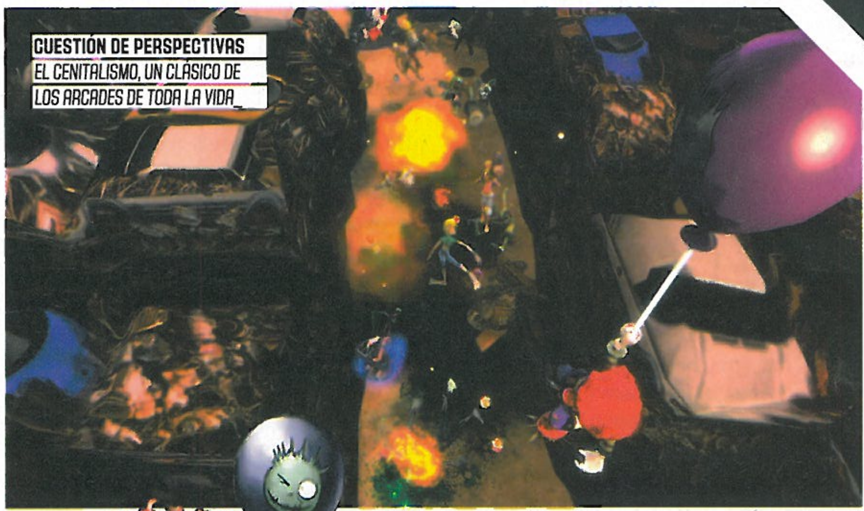




12+

PS3

_GÉNERO CÓCTEL LIGHT DE MONSTRUOS
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA SOUTHPEAK INT.
_DESARROLLADOR PSYONIX / ART. STUDIOS
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 1-4_ON-LINE SÍ
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO-INGLÉS
_WEB WWW.MONSTER-MADNESS.COM



CUESTIÓN DE PERSPECTIVAS EL CENITALISMO, UN CLÁSICO DE LOS ARCADES DE TODA LA VIDA_



CHICOS MONSTERS A LAS FASES CONVERTIDOS EN MONSTRUOS SE SUMAN UNA BUENA CANTIDAD DE DISFRACES ADICIONALES

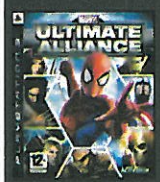




_JOHN TONES

MONSTER MADNESS
GRAVE DANGER

100°



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE



MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA



MONSTER MADNESS: GRAVE DANGER

0°

UNO DE LOS JUEGOS MÁS SIMPÁTICOS Y PECULIARES DE 360 LLEGA EN VERSIÓN MEJORADA PARA PS3

Curioso mes este: después de dos lanzamientos de catapún-chinpún como ***GTA IV*** y ***Metal Gear Solid 4***, cuyas ondas expansivas aún estamos padeciendo, recibimos un par de versiones mejoradas de lanzamientos de hace aproximadamente un año. Una de ellas, *Lost Planet Colonies Edition* (análisis en este mismo número), con numerosas adiciones jugables y algún despiste logístico; otra, este ***Monster Madness - Grave Danger***, que después de un periodo de exclusiva en **360**, llega en **PS3** con infinidad de nuevos modos de juego y algunas correcciones en su *gameplay*.

Monster Madness fue una agradable sorpresa para los amantes de las mecánicas *old-school* y los subgéneros pop del fantástico, una ensalada de monstruos de todo tipo y simpática angustia adolescente que rendía tributo a las películas de terror más desvergonzadas de los ochenta. Pasó con más pena que gloria por las estanterías debido a su adscripción abierta y gozosa a mecánicas poco modernas y, posiblemente, gracias a una dificultad estratosférica sobre la que volveremos enseguida.

Grave Danger no solo ha mejorado sensiblemente el aspecto gráfico y jugable (al fin los problemas con la cámara han sido resueltos) del *Monster Madness* original, sino que ha multiplicado las posibilidades: ahora el Modo Historia permite la cooperación on-line entre cuatro jugadores; hay 25 niveles nuevos y 25 minijuegos de todo tipo; y abundantes nuevos Modos multijugador *on-line* y local.

¿Todo ha ido a mejor? Bueno, quizás la gran pega que se le puede encontrar a ***Grave Danger*** sea algo intangible, pero no hay que despreciarla: la dificultad ha disminuido hasta convertir un juego difícil hasta lo frustrante en ocasiones (*final bosses* indestructibles, enemigos muchísimo más abundantes) en un paseo molesto sólo ocasionalmente. Puede que *Monster Madness* haya perdido con esta versión ***Grave Danger*** algo del furioso encanto que retrotraía a los arcades clásicos y a la cooperación forzosa multijugador.

CONCLUYENDO

Desde luego, muchos usuarios de PS3 van a agradecer la notable bajada del nivel de dificultad de Monster Madness. Nosotros, sin ser unos hardcore gamers ni remotamente, creemos que ha perdido parte de su encanto. Por suerte, mantiene y mejora todo lo demás.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3	GLOBAL
7,0	6,5	8,5	8,0		7,5



_EL HOMBRE ELEFANTE

SUPER SMASH BROS. BRAWL

BRILLANTE. LO QUE EL PÚBLICO SOÑABA, LLEVADO AL LÍMITE DE SUS EXPECTATIVAS.

Con grandilocuencia, supra-ego y ante todo mucha épica, esta tercera entrega de la saga *Smash Bros.* en un primer contacto agota. Tras la vibrante introducción (arte y ensayo del *copy-paste*, aunque con semejante pieza musical cualquier cosa nos sirve), ponerse a abordar todo el abanico jugable que nos propone el juego de **Sakurai** puede dar vértigo. No sólo se nos intoxica con una cantidad desproporcionada de Modos, pasatiempos, trofeos y niveles: en el propio corazón del juego ya encontramos una polaridad sin igual, ya que realmente con cada personaje (especialmente con algunas nuevas incorporaciones), la mecánica del juego, la estrategia y las limitaciones del entorno pueden resultar decisivas y cambiar por completo el prisma jugable, su estructura ósea.

Esto, pese a quien le pese, resulta meritorio, elogiable y hasta cierto punto impensable cuando se da en proporciones tan exageradas. No hay dos partidas de *Super Smash Bros.* iguales, no gracias a la absurda aleatoriedad, virus a exterminar en la industria (ya saben, enemigos que surgen de la nada, golpes que afectan con fuerza variable al son de la CPU o inteligencias artificiales tramposas) sino por una rica cantidad de movimientos, técnicas, posibilidades con el escenario, objetos y demás factores que pueden hacer decisivo un combate, siempre dependiendo de nuestros conocimientos y posibilidades, propias y del rival.

Ya dejamos claro en la *preview* que el sistema de juego es profundo, técnico y no merece ser tratado como un *party-game* al uso. No obstante para los que desconozcan su mecánica, cada partida de ***Super Smash Bros*** sin adulterar sus normas nos enfrasca en una batalla de 2 a 4 jugadores durante dos minutos sin tregua. No se trata de eliminar la barra de vida rival, sino de lanzarlo fuera del ring. Asestando a los rivales cuántos más golpes mejor, perderán resistencia y podrán ser expulsados con más facilidad.

Este esquema es único, radicalmente distinto a cualquier otro juego del género y, aquí, la principal traba entre los jugadores más recelosos y acomplejados. Si el dar el salto de las 2D a las 3D fue un suplicio para muchos (más justificado que este pataleo, por motivos más puristas), tener que pelear con Pikachu, Kirby o Mr. Game & Watch ya puede resultar una barrera inexpugnable. Ante tal señal de tolerancia y madurez, nada que añadir: sigan jugando a su saga habitual; que el año que viene llegará en mayor resolución.

Para esta tercera edición, se han incorporado personajes para todos los gustos. Rápidos y polivalentes, como Metaknight y Pitt. Técnicos y exigentes como Solid Snake u Olimar. Variaciones de clásicos, como el equipo Fox. Revisiones para bien (Samus en sus dos versiones)





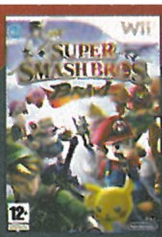
AMANTES DE LO RETRO *ALGUNOS NIVELES SON INDESCRIPTIBLES. ¡UN G&W!_*







VUELVE MASTER-HAND *UNO DE LOS FINAL BOSSES MÁS MEMORABLES. MERECÍA ALGÚN NUEVO ATAQUE_*



_GÉNERO **LUCHA PARTY HARDCORE PARA TALIBANES**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **GAMES ARTS**
_DISTRIBUYE **NINTENDO**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.SMASHBROS.COM**

o para mal (el torpe e indefendible Ganondorf). La inclusión de los «final smash» (movimientos que pueden pulverizar a los rivales de un sólo golpe) es correcta y encaja, pero los efectos de estas esferas en cada personaje son demasiado desiguales (pasan de lo anecdótico a lo devastador).

El Modo Historia (tanto para jugarse en solitario como con un compañero) es quizás el modo más completo y el menos esperado, ya que tanto por profundidad como por mecánica (un *beat'em-up* 2D de la vieja escuela) podría considerase un título completamente aparte, amén de que en su desenfadada propuesta, que aderezado con clips de escuetísima duración y de agilidad narrativa inesperada, pueden llegar a palidecer al gremio de directores de cine frustrados que pululan por la industria (**Kojima**, no se preocupe: introducir a Snake en la plantilla le redime).

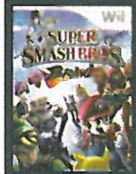
Aunque tras esta mecánica autosuficiente, obviar que el envoltorio es el atractivo principal sería absurdo. ***Brawl*** se nutre casi mejor que nadie de la singularidad y libertad creativa que se permite el sector para poder contextualizar que un fontanero, un mono furioso, un militar y lo que demonios sea Pikachu se den de leches en escenarios bidimensionales, monocromos o locuras abstractas a la altura de lo presente. Hay que añadir y aplaudir que el trabajo de contextualización ha sido ejemplar, rediseñando cada personaje con un aspecto más tratado, más serio, más «ultimate». La banda sonora (que para algunos es como las sagradas escrituras o las valkirias de **Wagner**) es una colección de *remixes* de grandes clásicos, chantajes emocionales para los jugadores más tradicionales pero que en alguna ocasión no logra encajar con lo mostrado en pantalla por pura filosofía.

Extras, ampliaciones y taras

No seríamos extremos si no esperásemos el *smash bros* definitivo y me temo que éste no debería serlo. Primero, una de las modalidades estrella de *Melée*, el Modo Eventos, es menos rompedor y considerablemente más sencillo que el original. El juego en red es, siendo benevolentes, prehistórico, impracticable debido a su lentitud, que modifica por completo el ritmo de una partida corriente, desvirtuando por completo la experiencia. Por lo general, la velocidad de juego se ha pausado ligeramente, permitiendo a los torpes reticentes aprender las normas de una vez aunque el resultado final sigue siendo igual de intenso, envolvente, y quizás eso sí, menos caótico, lo cual siempre es de agradecer (los que hemos desarrollado una visión en estéreo tras jugar a ***Melée*** ya no tenemos arreglo). Tras horas y horas de juego (que cada cual administrará según convenga, partidas multi-jugador, en solitario, desbloqueando trofeos o zurrándole al pobre saco) nos queda un excelente sabor de boca que difícilmente nos permite encontrar vacíos. Es tan extenso, tan completo, que abastecerá a cualquier seguidor de la compañía por la cantidad insana de guiños, referencias, matices y golpes bajos de nostalgia que acreditan a ***SSBB*** como el mejor museo **Nintendo** que jamás se pudo soñar. **Wii** encuentra en este título el juego definitivo para el insuficiente 2007, pero ante todo es un regalo para los seguidores de *Melée*, una recompensa a nuestros años de abusos e incomprensión. Más y mejor, probablemente una de las producciones más espectaculares que pueda recibir **Wii**. *Let´s go to brawl.*

POCOS TÍTULOS PUEDEN ESTAR TAN ORGULLOSOS DE SER ASÍ DE GENEROSOS CON EL JUGADOR

100°



SUPER SMASH BROS BRAWL



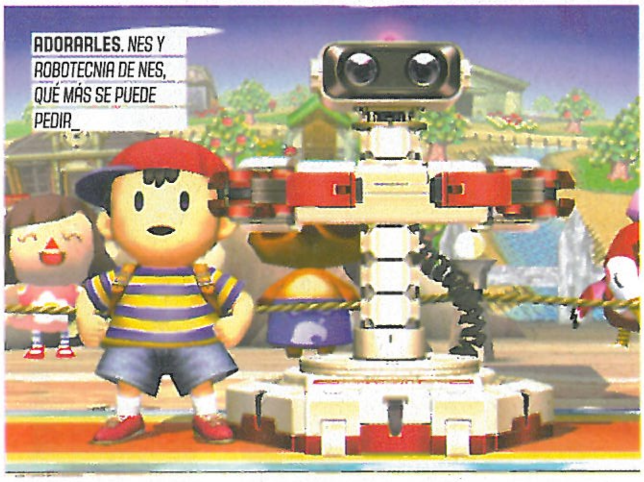
SUPER SMASH BROS MELEE



SUPER SMASH BROS



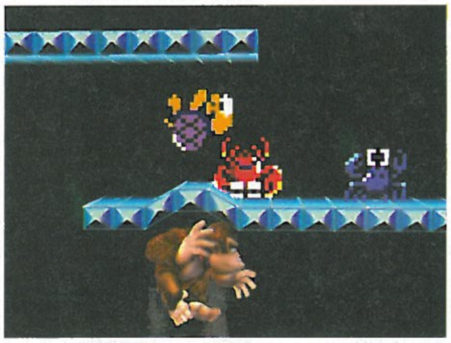




ADORABLES. NES Y ROBOTECNIA DE NES, QUÉ MÁS SE PUEDE PEDIR...







DOBLAJE IMPERTINENTE

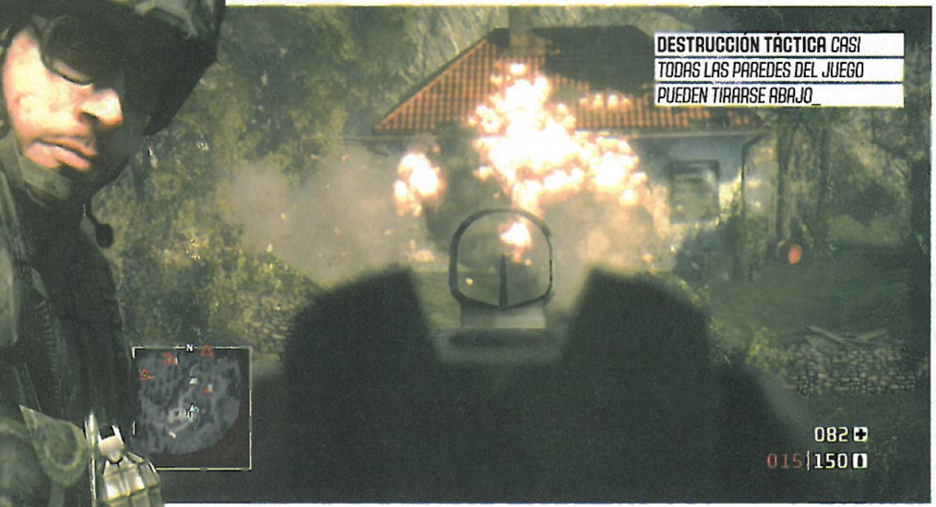
No quedando ya muy conformes con ciertas voces en la versión americana, los desastres del entrenador pokémon o el narrador en el idioma de Cervantes son para llorar. ¿Recuerdan el de Super Monkey Ball?...

CONCLUYENDO

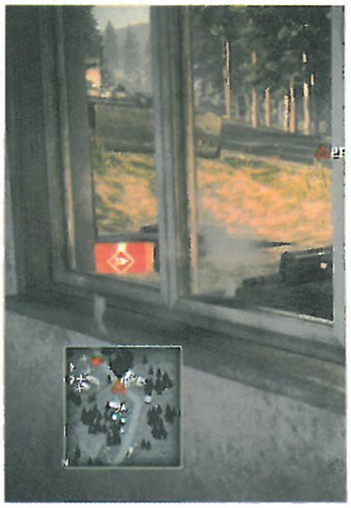
Poco que añadir. Más profundo, más largo, más completo y pulido, Brawl pulveriza y pone en evidencia sus precedentes. Los juegos multi-jugador ya tienen nuevo rival a batir, pero lo más fascinante verdaderamente es que poco más podemos pedir ya a Smash Bros.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
9,2	9,3	9,6	9,2	Wii	9,3





DESTRUCCIÓN TÁCTICA CASI TODAS LAS PAREDES DEL JUEGO PUEDEN TIRARSE ABAJO_









_MELONGASOIL

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

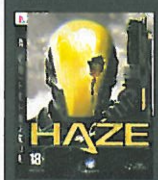
100°



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE



BATTLEFIELD: BAD COMPANY



HAZE

0°

UNA COMPAÑÍA DE ANTI-HÉROES EN UNA GUERRA QUE NO ES LA SUYA, EN UNA NACIÓN REPLETA DE RIQUEZAS: LA DIVERSIÓN ESTÁ GARANTIZADA.

Después de darle muchas vueltas, he descubierto que resulta de lo más complicado hablar de un juego como ***Battlefield*** sin hacer varias referencias al mejor *shoot'em-up* aparecido en consola en los últimos años: *Call of Duty 4*. Intentaremos limitar las comparaciones a una sola frase: el título de **Infinity Ward** es perfecto para jugar on-line, pero flojea en el Modo Historia, que es donde ***Battlefield*** lo supera con creces.

Diversión en solitario

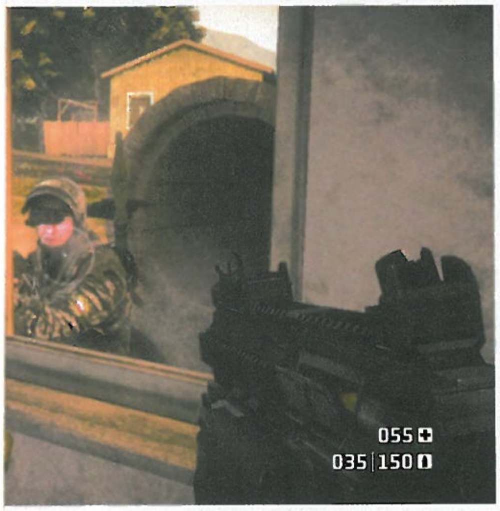
Uno de los creadores de ***Battlefield*** nos reveló, en sus oficinas de Estocolmo, que el juego funciona en todo momento como si estuviéramos en el Modo Multijugador; la diferencia, en el Modo Historia, es que el motor **Frostbite** (que gobierna todo el juego, ya hablaremos de él más adelante) encuentra referencias ya programadas en lo que respecta a enemigos y situaciones, pero el comportamiento está pensado para que sea idéntico que en el Modo *on-line*. Pues quién lo diría, porque hacía años que no encontrábamos un Modo Historia tan divertido en un género tan lineal como el *shoot'em-up* en primera persona.

Como viene siendo habitual, tras las escenas para poner en situación al jugador y el tutorial de rigor, cada uno de los niveles se subdividirá en pequeñas misiones que tendremos que completar junto a los otros tres miembros de la Bad Company. Olvídate de seguir pasillos, de aprenderte la posición de cada enemigo, de utilizar las mismas armas... ***Bad Company*** te dará la posibilidad de aproximarte a tu objetivo avanzando por un terreno de varios kilómetros a la redonda (limitado por una zona roja en el mapa, que en contadísimas ocasiones llegarás a pisar), y de hacerlo como te venga en gana: corriendo por la carretera, en silencio campo a través, a bordo de alguno de los vehículos encontrados por el escenario, etc.

Como ya hemos mencionado en alguna otra aparición del juego en nuestras páginas, también gozaremos de libertad a la hora de aca-



_GÉNERO SHOOT'EM-UP GAMBERRO
_PAÍS SUECIA _COMPAÑÍA EA GAMES
_DESARROLLADOR D.I.C.E.
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 1 -24
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO-CAST.
_WEB HTTP://BADCOMPANY.EA.COM



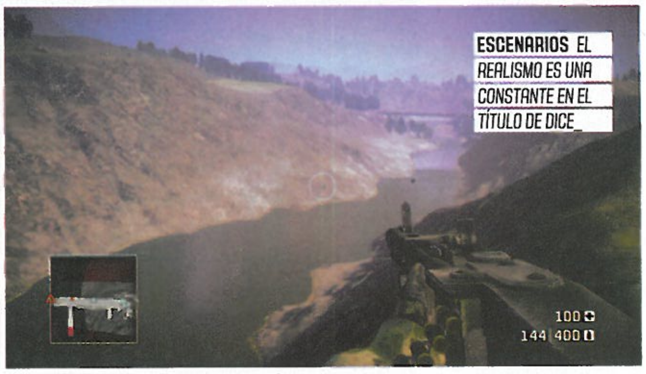


ON-LINE

Dos equipos, de hasta 12 jugadores cada uno, se enfrentarán en este Modo en el que uno de ellos tendrá que atacar las cajas del oro y, el otro, evidentemente, protegerlas. La carencia de *Bad Company* en lo que a modos de juego on-line se refiere se suple con las diversas posibilidades que ofrece: vehículos, destrucción táctica... ¿será suficiente?







ESCENARIOS EL REALISMO ES UNA CONSTANTE EN EL TÍTULO DE DICE_



bar con nuestros enemigos que, para que nos vamos a engañar, gozan de una inteligencia artificial que hará el juego especialmente difícil; no sólo podrás hacerte con cualquier arma del juego que encuentres tirada por el escenario (y que se añadirá como «coleccionable», uno de los extras de ***Battlefield***), también podrás hacer uso de un elemento que los chicos de **DICE** han bautizado como Destrucción Táctica. Lo que se esconde tras esa cursilada es la posibilidad de reventar prácticamente todas las paredes de los edificios del juego, con granadas y armas de gran calibre, con el objetivo de llegar hasta nuestro objetivo. Y además es de lo más espectacular.

Frostbite: «el motor»

Poco se podría hacer con un concepto lúdico tan libre como el de ***Battlefield*** si el motor que gobierna todo el juego no estuviera a la altura... y vaya si lo está. **Frostbite** gestiona la comunicación en el juego *on-line*, la iluminación y la construcción de cada escenario, los *scripts* del Modo Historia, la física de los vehículos, el impresionante apartado sonoro... ¡y lo hace todo bien! No existe *shooter* en el mercado capaz de ofrecer la sensación de libertad y realismo, en campo abierto, que aporta ***Battlefield: Bad Company*** al jugador. El detalle de cada pequeño elemento es impresionante por completo, y la distancia de dibujado parece no tener límite.

Concluyendo: la libertad de acción, el nivel de dificultad, la aleatoriedad e inteligencia artificial de los enemigos... todo esto plantea un Modo Historia de lo más divertido pero ¿qué ocurre con el modo multijugador de ***Bad Company***?

Las multiples apariciones de la saga en **PC** hicieron de *Battlefield* una de las referencias multijugador del género, y ***Bad Company*** no se queda atrás aunque, faltando a mi promesa al principio del texto, no hay quien pueda con *Call of Duty 4*. Aunque todo depende de cómo se mire: ***Bad Company*** permite el juego simultáneo de hasta 24 personas, y la carencia de modos de juego y mapas (solo hay ocho) se suple con la posibilidad de utilizar todo tipo de vehículos, la destrucción táctica... En fin, que su Modo Multijugador no es el de *COD4*, pero es lo mejor que puedes encontrar en la red después del título de **Infinity Ward**.

EL ENGINE FROSTBITE GOBIERNA CADA UNO DE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO DE DICE



LIBERTAD DE ACCIÓN SI A PIE ERES LIBRE, IMAGÍNATE MONTADO EN UN TANQUE COMO EL DE LA PANTALLA_



VEHÍCULOS Roba el oro de las casas, las armas de los enemigos y, ya que te pones, cualquier vehículo que te encuentres.

CONCLUYENDO
Técnicamente impecable, completísimo on-line y off-line y con un argumento de lo más divertido.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL	PS3 GLOBAL
9,2	9,3	9,0	8,6	9,1	9,1



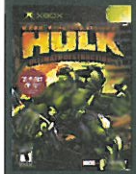
16+

XBOX 360 • PS3

_GÉNERO LICENCIA SUPERHERÓICA TRISTONA
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA SEGA
_DESARROLLADOR EDGE OF REALITY
_DISTRIBUYE SEGA
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO
_WEB INCREDIBLEHULK.MARVEL.COM/

VERSIÓN COMENTADA

100°



HULK ULTIMATE DESTRUCTION



EL INCREÍBLE HULK



SUPERMAN RETURNS

0°



A POR ÉL A MAYOR NIVEL DE BÚSQUEDA, MÁS MILITARES TRAS LOS PASOS DE HULK, INCLUYENDO TIPOS EN ARMADURA HULKBUSTER_



DAÑO COLATERAL Lo más interesante es la explicitación de que Hulk lo destruya todo a su paso, estemos jugando al apocalipsis urbano o intentando ser uno de los buenos...



GIGANTE VERDE Hulk irá mejorando y adquiriendo habilidades especiales. La opción de curarse permite, en resumidas cuentas, no morir nunca...

_STAN BY

EL INCREÍBLE HULK

LO QUE VIENE SIENDO UN DOUBLE DRAGON PERO CON LA MASA REPARTIENDO ESTOPA...

Y esto es, a la vez, un elogio y una crítica. Primero, porque ***El Increíble Hulk*** consiste, básicamente, en deambular por una escenario de exploración libre (Manhattan, principalmente) haciendo el animal con el único propósito, en principio, de arrear guantazos a diestro y siniestro. Obviamente, la similitud con el clásico arcade no tiene nada que ver con el escenario, y sí con la mecánica básica del cachetazo. Además, el juego sigue solo tangencialmente el argumento de la película en la que supuestamente se basa: el enemigo es un grupo de científicos malvadísimos divididos en facciones que irán enviando efectivos contra Hulk, muchas veces de forma aleatoria, mientras exploramos la ciudad, y otras dentro de las misiones, de concepción más bien plana.

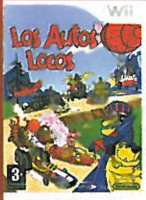
Pero, por otro lado, el juego parece realizado unos cuantos lustros atrás: gráficamente es pobre, aunque bien es cierto que el escenario es grande y está repleto de elementos (todos) destruíbles. Lo peor, no obstante, es que el control de Hulk es terrible: después de grandes *brawlers* como *God of War* o, incluso y quedándonos en el terreno de las licencias, *Ghost Rider*, que manejar a La Masa resulte tan ortopédico es imperdonable. Pese a la implementación de algunos movimientos interesantes (aunque no novedosos), como el salto característico del personaje, o algunas habilidades especiales aplicables en función de un medidor de rabia (la más útil, técnicas pugilísticas aparte, es la opción de curarse inmediatamente), algunos comportamientos del personaje resultan inexplicables. Como que al coger un objeto o personaje, podamos lanzarlo, pero no en la dirección que nosotros queramos.

Luego, el juego toma características de otros títulos de entornos abiertos, como el nivel de búsqueda (que se esfuma al meternos en una estación de metro...). Y podemos dedicarnos a destruir cualquier edificio, recibiendo premios al tumbar los más famosos - el MetLife, o el edificio Baxter de los 4F, por ejemplo. Sin embargo, esto, aunque salva la papeleta al menos durante un rato, no acaba de levantar un juego decididamente mediocre.

CONCLUYENDO

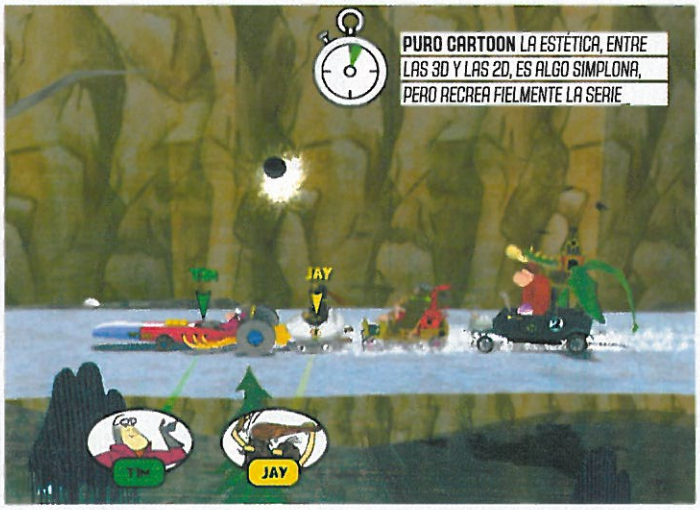
Cualquier jugador medianamente exigente se cansará pronto o maldecirá tarde o temprano por haberse gastado dinero en El Increíble Hulk. Los más permisivos o predispuestos lo pasarán bien durante un rato destrozando cualquier cosa al alcance de la vista.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	GLOBAL
5,8	6,0	6,0	6,5		5,9



WII

_GÉNERO **CARRERAS ANIMADAS DE AYER Y HOY**
_PAÍS **SUECIA** _COMPAÑÍA **EIDOS**
_DESARROLLADOR **EIDOS STUDIOS SE**
_DISTRIBUYE **PROEIN**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.EIDOSINTERACTIVE.COM**



PURO CARTOON LA ESTÉTICA, ENTRE LAS 3D Y LAS 2D, ES ALGO SIMPLONA, PERO RECREA FIELMENTE LA SERIE





_NEMESIS «NODOYUNA»

LOS AUTOS LOCOS

PARA NIÑOS Y TREINTAÑEROS NOSTÁLGICOS SIN DEMASIADAS AMBICIONES

Los Autos Locos, una de las series más delirantes de **Hanna-Barbera** (y ya es decir mucho), tuvieron una magistral adaptación a **Dreamcast** y **PS2**, en 2000/01, a cargo de **Infogrames**. Los únicos puntos en común con aquella maravilla y esta producción sueca para **Wii** es el sensacional doblaje al castellano, que nos retrotrae a aquellas mañanas de sábado, de Nocilla y dibujos animados (las de ahora son de resaca y tienda de campaña).

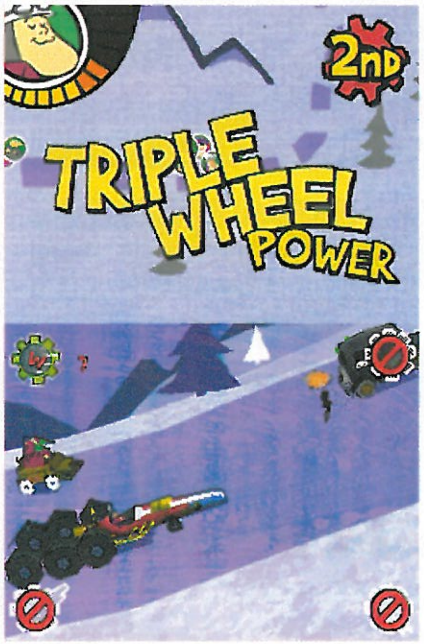
Mucho más modestos, estos nuevos ***Autos Locos*** están enfocados al multijugador y al uso del *wiimote* y el nunchaku, mientras se recogen ítems locos con los que hacer la puñeta a los rivales. Patán y Pierre Nodoyuna se encargan además de atormentar a los participantes con minijuegos, unos más divertidos que otros. Su estética, puro *cartoon* setentero, es simple pero efectiva. El doblaje, insuperable. La mecánica, accesible para niños, y si eres un adulto, es ideal para esas fiestas en las que los sentidos están un poco alterados.

GLOBAL **7,4**



NINTENDO DS

_GÉNERO **RALLY TOONERO**
_PAIS **FINLANDIA** _COMPAÑÍA **EIDOS**
_DESARROLLADOR **FARMIND**
_DISTRIBUYE **PROEIN**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS Y VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.EIDOSINTERACTIVE.COM**







PEDRO BELLO (NO, NO ES JOHN TONES) & CIA. El reparto de Los Autos Locos es inolvidable: Penélope Glamour, Los Hnos. Macana, Mafio y sus Pandilleros, el Profesor Locovich, Brutus y Listus... todos están en el juego.

_NEMESIS «THE REAL PATÁN»

LOS AUTOS LOCOS

NO ESTÁS VIENDO DOBLE: ES QUE TAMBIÉN ANALIZAMOS LA VERSIÓN PORTÁTIL

Mucho de lo comentado en el texto de la izquierda sobre ***Los Autos Locos*** de **Wii** es aplicable a la versión **DS**. Incluso en el apartado del doblaje al castellano, que vuelve a ser soberbio. Escuchar la voz del narrador, la risita de Patán y el acento franchute de Pierre Nodoyuna a través de los altavoces de la **DS** es una gozada, sobre todo para los que sobrepasamos la treintena.

El uso de ítems, los minijuegos en plena carrera y los 24 circuitos de la entrega **Wii** están presentes en **DS**. Desafortunadamente, desaparece el Modo Multijugador (un verdadero palo, dado el espíritu competitivo de la serie original) y el control se ha simplificado aún mas. De hecho, el jugador sólo se limita a dirigir el vehículo pulsando el *stylus* sobre el trazado del circuito, accionando los ítems con la cruceta de control. Mientras que el sprint final en **Wii** se realiza sacudiendo el *wiimote*, en **DS** se ejecuta soplando sobre el micro de la consola, todo un infierno para aquellos de nosotros que tenemos la capacidad pulmonar de un grillo debido al tabaco. Pero claro, eso no es culpa del juego.

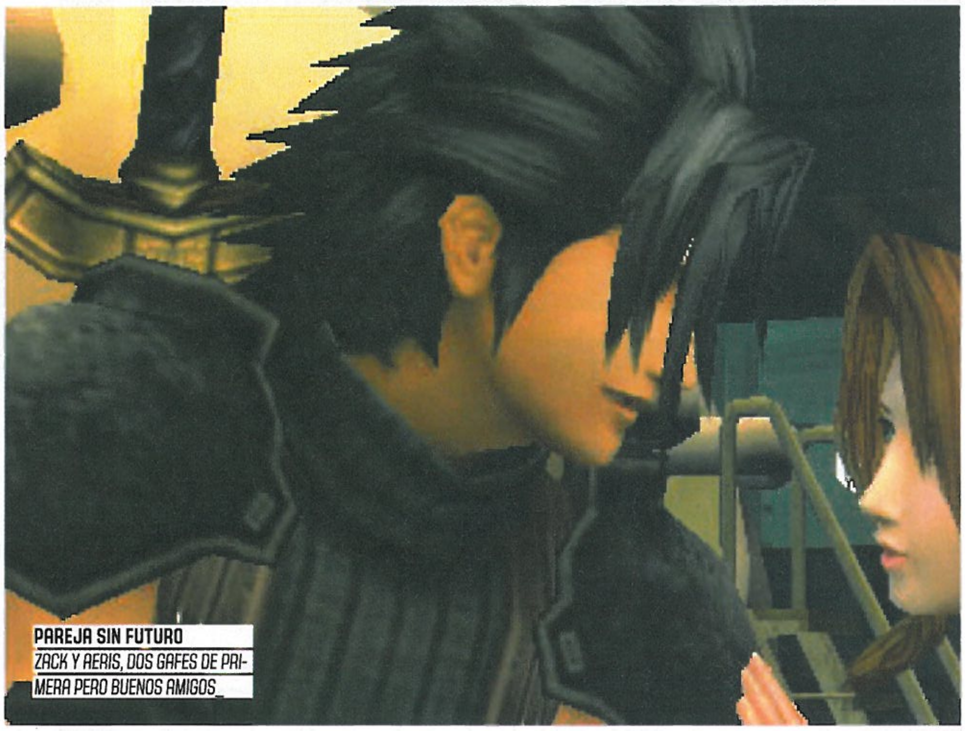
GLOBAL **7,0**











PAREJA SIN FUTURO
ZACK Y AERIS, DOS GAFES DE PRIMERA PERO BUENOS AMIGOS_

_BEN REILLY

CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII

A LA ENÉSIMA VA LA VENCIDA: POR FIN LLEGA UN JUEGO QUE SABE RETOMAR FINAL FANTASY VII

100°



CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII



FINAL FANTASY TACTICS



VALKYRIE PROFILE

Once años después de su lanzamiento, *Final Fantasy VII* sigue siendo el espejo en el que se miran muchos juegos de rol. Incluyendo también los de su compañía madre, **Square Enix**. Un referente creado por dos factores. Por un lado, el carácter de mito que rodea al juego que hizo explotar el género de los J-RPG en Occidente, ganándose el cariño de los jugadores para siempre. Pero también se impone la capitalización de la nostalgia, por la que **Square** rentabiliza uno de sus mayores éxitos con películas, *anime* y juegos nuevos de acierto relativo. El éxito merecido sólo cuando se ha optado por retomar la historia que latía en *Final Fantasy VII*.

Nuevo héroe, nueva tragedia

Zack, miembro de SOLDADO como Cloud, jugaba un papel trágico en *Final Fantasy VII* para **PSX**. Su función era la de enfatizar el pasado dramático que rodeaba al protagonista, quien necesitaba a gritos un toque de carisma e interés. Luego vendría la muerte de Aeris y el pique con Sephiroth, pero esa es otra historia. El potencial de Zack era evidente, y su historia es la mejor elección para un nuevo juego basado en *F.F.VII.* Para narrar la tragedia de Nibelheim, ***Crisis Core*** recupera a personajes imprescindibles de la serie. No puede faltar Cloud, soldado raso que ve en Zack su modelo a seguir (curiosa y acertada inversión de papeles). La inefable Aeris es amiga del protagonista, mientras que Sephiroth es un improbable héroe. A ellos se unen personajes como Angel, atribulado superior de Zack, o Génesis, encarnado por la estrella del J-Rock, Gackt.

El argumento está repleto de momentos épicos y giros dramáticos, pero su núcleo es la evolución personal de Zack. El protagonista pasa de ser un arrogante y despreocupado guerrero a un soldado que abre los ojos al dolor que le rodea y que le transforma para siempre. Que éste sea el eje del juego lo hace muy atractivo, casi imprescindible... aunque hay un «pero».

Gran parte del atractivo de ***Crisis Core*** se basa en el tirón de *Final Fantasy VII*. Este factor hace mucho menos accesible el juego a los neófitos... pero siendo sinceros, «si no sabes torear, pa' qué te metes». Y con todo, incluso los mayores expertos en *Final Fantasy VII* encontrarán ciertas incongruencias, debidas a las licencias que se han tomado en **Square Enix** con respecto a la historia original. En definitiva: minucias que no han de alejarnos de este gran juego para **PSP**.

El guerrero modernista

Por suerte, no todo es clasicismo. ***Crisis Core*** no retoma el sistema de combate por turnos de su inspirador, sino que se adapta a la nueva corriente de la saga. Aquellos que disfrutaseis de *Final Fantasy XII* (o mejor aún, de *Vagrant Story*), no tendréis problemas para familiarizaros con el manejo de Zack durante las batallas.

EL SISTEMA DE COMBATE ES MUY DINÁMICO, PRECISO Y ENTRETENIDO

Tras la limitada exploración de cada escenario, los combates tienen lugar de forma similar a lo visto en juegos como por ejemplo *Kingdom Hearts*: nos movemos en torno a los enemigos, señalando a uno de ellos como objetivo de nuestros ataques. Los golpes son automáticos, tras escogerlos con L o R y pulsar X, si bien debemos para realizarlos esperar a completar las habituales barras temporales. Es, con todo, un sistema de lucha tan ágil que apenas se diferencia de un juego de acción en tiempo

16+

PSP

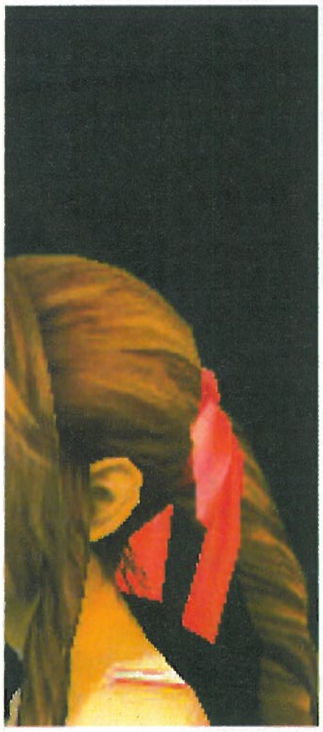


_GÉNERO **ÉPICA Y NOSTALGIA PARA CONNOISSEURS**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
_DESARROLLADOR **SQUARE ENIX**
_DISTRIBUYE **PROEIN**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO/INGLÉS**
_WEB **WWW.PROEIN.COM**





LEÑA AL MONO, SOLDADO
PESE A NO SER EN TIEMPO REAL, LA ACCIÓN ES TREPIDANTE Y AGILIZA EL RITMO DEL JUEGO_











real. Además de ataques físicos, Zack cuenta con los consabidos hechizos, mejorables a base de esferas de Materia que se pueden combinar y colocar en los *slots* del inventario.

Pero para dinamizar aún más este desarrollo ***Crisis Core*** introduce el sistema Digital Mind Wave (DMW). Esta especie de tragaperras doble combina las variaciones de números con las de rostros de personajes del juego. Cuando una de esas combinaciones coincida, se activan estados mejorados para Zack, espectaculares ataques límites o incluso nuevas escenas y recuerdos, basadas en la situación del protagonista y su equipamiento. Todo con tal de potenciar el «factor flipe» de las batallas.

Importa el regalo, no el envoltorio

Gracias a una versión adaptada del motor gráfico de *Final Fantasy X-2* (**PS2**), ***Crisis Core*** luce impecable en **PSP**. A unas secuencias CGI a la altura de lo visto en *Advent Children* se unen unas cinemáticas donde la expresividad de los personajes es total.

Mucho mimo visual, sí, pero dedicado casi todo a los personajes y los efectos gráficos de los combates. Por desgracia, los escenarios no gozan de ese nivel de detalle, y para más inri se recurre a trampillas como las invocaciones, que son secuencias pregrabadas.

Otro detalle un poco molesto es que, para tratarse de un juego dirigido a una consola portátil, ***Crisis Core*** exige una atención casi absoluta al jugador. No es posible saltarse las escenas, ni siquiera las secuencias de los ataques-límite. Cabe señalar que es casi preferible. ***Crisis Core*** no es un título para echar una partidita en el metro y cortar en pleno momento trágico, sino que requiere ser disfrutado con tranquilidad. ***Crisis Core*** es, en definitiva, un regalo para los fans, los mismos seguidores que encumbraron la saga *Final Fantasy*.

EL PODER DEL FACTOR NOSTÁLGICO

Crisis Core **juega bien sus cartas, ya que sabe cómo va a acabar la partida. Esto, que podría ser un lastre para desarrollar su argumento, permite al juego dar una serie de mazazos al jugador al valerse del tirón de Cloud, Sephiroth o Aeris, personajes que forman parte de nuestro imaginario colectivo. Todo esto enfatiza la historia del auténtico protagonista, Zack, con un «camino del héroe» poco habitual en un juego.**

CONCLUYENDO

Los sinsabores de juegos como Dirge of Cerberus nos hacen recibir con los brazos abiertos este Crisis Core. Los posibles reproches no son sino menudencias, que no impiden disfrutar de la nueva joya de PSP.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PSP	GLOBAL
8,6	8,2	9,0	8,3		8,7

12+

PS2



_GÉNERO RPG ESTRATÉGICO CUADRICULADO
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA KOEI
_DESARROLLADOR NIPPON ICHI
_DISTRIBUYE VIRGIN PLAY
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS-VOCES INGLÉS.
_WEB WWW.THESOULNOMAD.COM





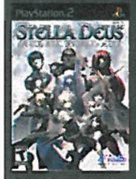
TODOS CONTRA TODOS Cuando una unidad ataque a otra veremos la composición real de la misma.





_CHIARAFONA

SOUL NOMAD & THE WORLD EATERS



STELLA DEUS: THE GATE OF ETERNITY



SOUL NOMAD & THE WORLD EATERS



DISGAEA 2: CURSED MEMORIES

100°

0°

NIPPON ICHI SE DESPIDE DE PLAYSTATION 2 CON SU MEJOR OBRA HASTA LA FECHA.

Ah, los chicos de **Nippon Ichi**... Llevan varios años complicándonos la vida con sus SRPG's (juegos que mezclan elementos de rol y estrategia por turnos), obligándonos a mover divertidos personajillos bidimensionales por un escenario cuadriculado mientras se enfrentan a otro grupo de personajillos igualmente encantadores, aunque sean malvados. Las dos entregas de *Disgaea* (junto con otros títulos como *Phantom Brave* o *Makai Kingdom*) han representado durante la era **PS2** la panacea para los jugadores más *hardcore*, ofreciendo complejos sistemas de juego, una profundidad estratégica pocas veces vista y una duración casi inifinita.

Este ***Soul Nomad***, a primera vista, parece seguir las mismas pautas, incluso en lo que a argumento se refiere. Un mundo fantástico al borde del caos, un malo malísimo que se ve obligado a cooperar con el héroe, y una plétora de personajes tan bien construidos como memorables, entre los que se suceden diálogos cargados de humor ácido, norma habitual en los juegos de esta compañía. Estas secuencias, junto con una limitada exploración de los escenarios (a través de un cuco mapa bidimensional) y la obligatoria gestión del creciente ejército representan los únicos momentos en los que estaremos fuera de las batallas, auténticas protagonistas del juego.

Afortunadamente los combates siguen siendo tan adictivos, bien planteados y llenos de posibilidades como siempre. La mayor diferencia radica en que ahora cada uno de los personajes del grupo del protagonista es en realidad el jefe de un batallón al que podremos añadir todo tipo de unidades y colocarlas a nuestro antojo para lograr distintos beneficios. En general, y esto es algo que me ha sorprendido, todos los sistemas de juego son bastante más accesibles que en títulos anteriores de la compañía, sin perder en absoluto su carga de posibilidades casi infinitas. Es esto lo que hace de ***Soul Nomad*** el juego más redondo de todos, aunque tanto el apartado técnico como la falta de traducción al castellano siguen siendo sus puntos negros.





LAS «SALAS» Denominadas «rooms», en realidad cada una de ellas es uno de los escuadrones de tu ejército, comandado por el personaje que aparece en pantalla.

CONCLUYENDO
Si aún no te has rendido por completo ante la next-gen y estás dispuesto a invertir una respetable cantidad de tu tiempo en su desarrollo, este Soul Nomad guarda dentro todo lo mejor de una etapa que se desvanece poco a poco.

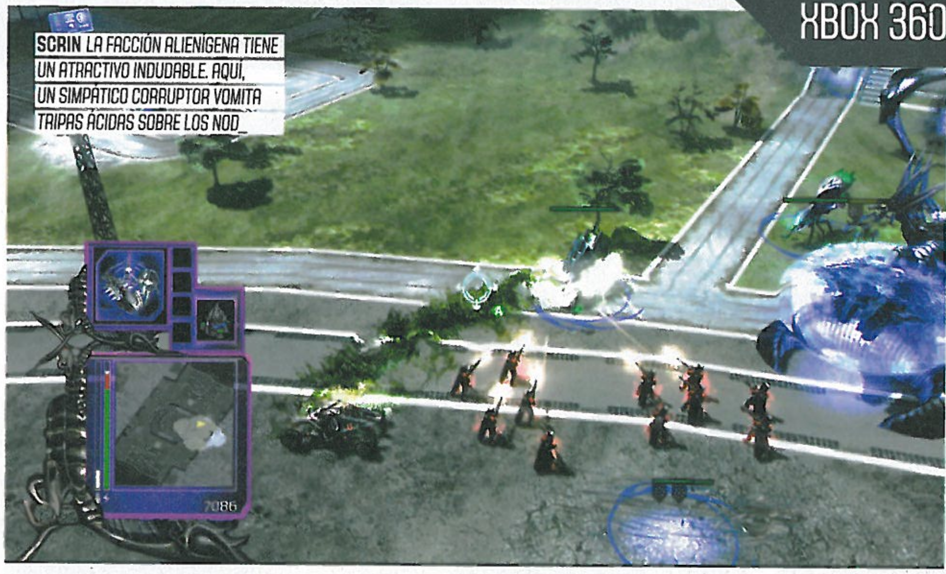
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
7,9	8,8	8,9	9,0	PS2	8,9



16+

XBOX 360

_GÉNERO ESTRATEGIA «CAMP» EN TIEMPO REAL
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA ELECTRONIC ARTS
_DESARROLLADOR ELECTRONIC ARTS
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS-VOCES INGLÉS.
_WEB WWW.COMMANDANDCONQUER.COM



SCRIN LA FACCIÓN ALIENÍGENA TIENE UN ATRACTIVO INDUDABLE. AQUÍ, UN SIMPÁTICO CORRUPTOR VOMITA TRIPAS ÁCIDAS SOBRE LOS NOD_

¡MÁS DE CUARENTA MINUTOS DE VÍDEO ULTRACUTRE!







_MR WINTERS

COMMAND & CONQUER 3
LA IRA DE KANE

100°



C&C: LA IRA DE KANE (360)



C&C: TIBERIUM WARS (XB360)



UNIVERSE AT WAR (360)

0°

PRODUCE. CONSTRUYE. PISA CUELLOS. COMO SIERVO DE KANE, NO TE ANDES CON ZARANDAJAS.

Recuerdo bien el primero de los *Command & Conquer* para **PC**: con el género de la estrategia en tiempo real apenas recién nacido de las manos de *Dune 2: Battle for Arrakis*, y el todopoderoso *Starcraft* sentando las bases jugables (especialmente en el multijugador), *Command & Conquer* destacaba por una aproximación estética de corte realista y una decidida apuesta por la gamberrada, el gore (esos pastores alemanes mordiendo gargantas) y el humor más chabacano. Benditas estas sus señas identificativas que se conservan muchos años después en este ***La Ira de Kane***, segundo título de la saga que vemos en **Xbox 360**, y que triunfa a la hora de llevar a la gran audiencia consolera un género que, por cuestiones de interfaz, resulta complicado sacar del **PC**. En ese sentido, ***La Ira de Kane*** introduce un sistema de manejo radial que supera a los conocidos hasta ahora: rápido, ágil y con capacidad para crear grupos de unidades y almacenar colas de producción desde cualquier parte del mapa. Fácil, potente y accesible.

Un Modo Historia de catorce misiones y más de cuarenta minutos de vídeo auténticamente casposo (la imagen de culebrón galáctico es marca de la casa, así como la aparición de actores conocidos, como **Carl Lumbly**, de *Alias*) supone un aprendizaje perfecto de las numerosisímas unidades, poderes y mejoras que veremos en las nueve facciones contendientes. Y es que ***La Ira de Kane*** recoge todo el contenido del anterior *Tiberium Wars* y añade un montón de material, fundamentalmente dos subfacciones nuevas por cada facción: los Zocom y los Garras de Acero de los GDI; La Mano Negra y Los Señalados de Kane, de NOD; y las sectas Reaper-17 y Traveler-59 de los alienígenas Scrin.

Al Modo Historia se añaden misiones avanzadas para cada subfacción en El reto de Kane, así como el Modo Escaramuza, *off-line* y *on-line* (para hasta 4 jugadores) con la friolera de 50 mapas disponibles. Tal variedad de facciones, nueve en total, y unidades y mejoras (unas cien) puede resultar abrumadora para el novato, si bien éste agradecerá un manejo intuitivo y una dificultad moderada (siempre que no elevemos la IA o la pongamos en modo «Apisonadora»). En suma, un completítisimo juego de estrategia que por fin parece asentarse en consola.

CONCLUYENDO

Un acabado gráfico quizás mejorable, pero enternecedoramente casposo, y un manejo potente a la vez que sencillo, perfecto para introducir al novato estratega con un completo RTS parte de una las sagas míticas del género y, sin duda, la más gamberra de todas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	GLOBAL
7,5	7,5	8,3	8,2		8,1

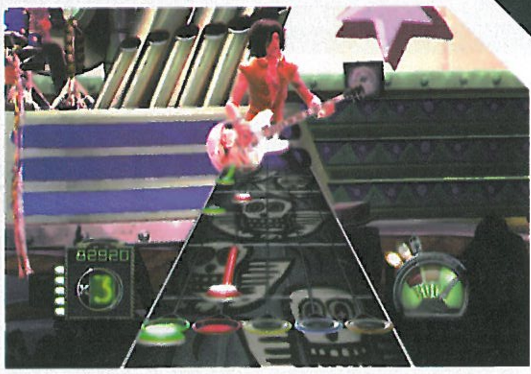


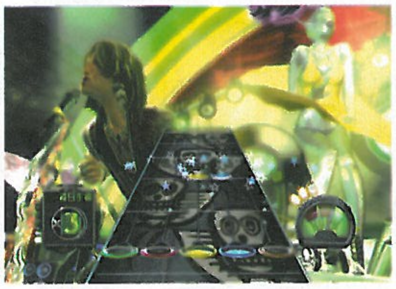
12+

XBOX 360 • PS3 • PS2 • WII



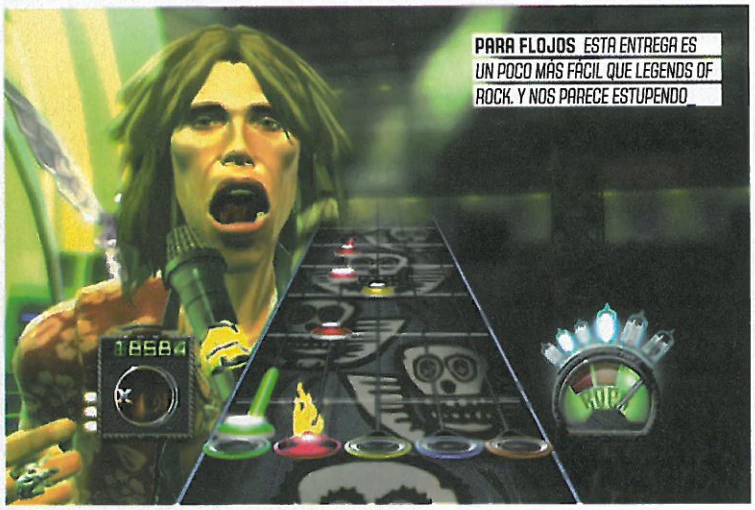
_GÉNERO MONOGRAFIC HERO
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA ACTIVISION
_DESARROLLADOR NEVERSOFT
_DISTRIBUYE ACTIVISION
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.GUITARHERO.ES







DOCUMENTAL El juego incluye entrevistas con Aerosmith, con anécdotas y un breve repaso a su historia. Una lástima que sean excesivamente cortos.



PARA FLOJOS ESTA ENTREGA ES UN POCO MÁS FÁCIL QUE LEGENDS OF ROCK. Y NOS PARECE ESTUPENDO_



_STAN BY

GUITAR HERO AEROSMITH

UN SPIN-OFF DE GUITAR HERO QUE ESPERAMOS COMIENCE UNA NUEVA TENDENCIA DE RETROSPECTIVAS Y QUE, ADEMÁS, CONECTA TAL VEZ INVOLUNTARIAMENTE CON REFERENTES PASADOS...

Nuestros lectores, que son mucho más listos que nosotros, nos recuerdan que ***Guitar Hero Aerosmith*** y, ya de paso, la serie en sí misma, tiene un claro referente en **PC**: el juego de 1995 llamado *Quest for Fame*. También con el ascenso en la lista de héroes de las seis cuerdas como tema principal, el juego de **Virtual Music** se basaba en canciones de **Aerosmith**, y presentaba vídeos del grupo actuando mientras el jugador hacía su parte con una púa conectada a un puerto del ordenador (aunque también se sacó un periférico con forma de guitarra, y existe una versión recreativa del juego). Es decir, que este ***Guitar Hero Aerosmith*** no es la primera incursión de la banda en el mundo de los simuladores guitarrísticos. Tal vez precisamente por esa participación en *Quest for Fame*, la banda de **Steven Tyler** haya sido la elegida para protagonizar un *Guitar Hero* monográfico. O, simplemente, haya sido la más receptiva a inaugurar lo que, tras el anuncio de *Guitar Hero Metallica* para 2009, parece que puede convertirse en una serie de *spin-offs* basados en bandas míticas.

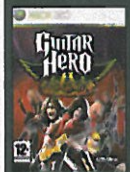
El juego, en sí mismo, no aporta nada nuevo a la serie. Esto es, nada aparte de unas cuarenta canciones nuevas con las que seguir machacando nuestro controlador. La estructura sigue siendo la misma, y no creo que nadie esperara cambios: varios *setlists* de dificultad creciente compuestos por varias canciones y un bis a petición de un público enfervorecido. La pequeña novedad aquí es que cada grupo de canciones se compone de una actuación de apertura (dos canciones de grupos afines a **Aerosmith**, por influencias o por haber sido teloneros de la banda en algún momento) que dan paso a la banda de **Tyler** y **Perry**.

Los escenarios son lugares emblemáticos en la historia del grupo, como el Instituto Nipmuc, donde dieron su primer concierto, o el mítico Max´s Kansas City de Nueva York, por donde han pasado varios nombres ilustres (**Bowie**, **Iggy Pop**, **Lou Reed**, **The New York Dolls**, **Patti Smith**...). No está presente el Modo Carrera cooperativo, pero sí los diversos Modos Competitivos, como el Modo Guerra. En la tienda pueden comprarse algunos temas extra, tanto de **Aerosmith** como de **Joe Perry** en solitario. El cambio más notable es un pequeño ajuste de dificultad, especialmente en el nivel medio. Pero, más allá de todo esto, ***Guitar Hero Aerosmith*** es exactamente igual a *Guitar Hero III*... pero con la bocaza de **Steve Tyler** en primer plano, claro.

100°



GUITAR HERO III



GUITAR HERO AEROSMITH

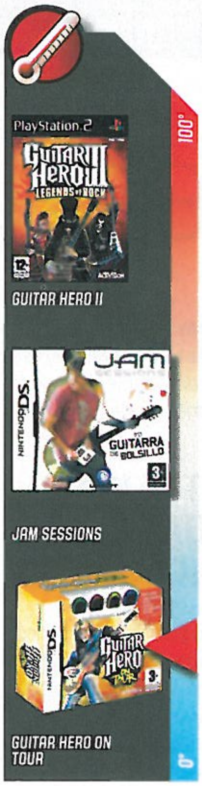


GUITAR HERO ON TOUR

0°

CONCLUYENDO
No hay nada que objetarle a Guitar Hero Aerosmith, más allá de ser un producto de explotación. Para fans del grupo o la serie.

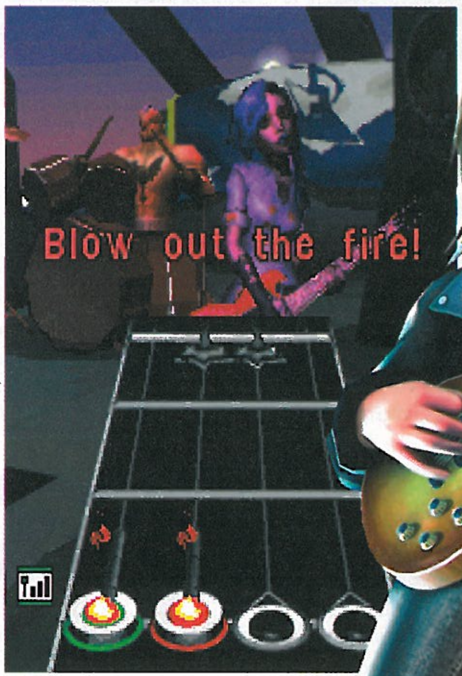
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS2 GLOBAL	PS3 • XBOX 360 GLOBAL
8,0	8,5	8,5	7,5	8,0	8,0



3+

NINTENDO DS

_GÉNERO MANDOLINA HERO
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA RED OCTANE
_DESARROLLADOR VICARIOUS VISIONS
_DISTRIBUYE ACTIVISION
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.GUITARHERO.ES



MODO GUERRA El puñeterío consiste en, por ejemplo, firmar autógrafos o cambiar cuerdas durante la canción usando el stylus, o apagar fuegos a soplidos_



¿PALANCA? NO COSTABA TANTO BUSCAR UN MODELO QUE SÍ LLEVE PALANCA, EN LUGAR DE AÑADIR ESE PEGOTE GRÁFICO TAN FEO_

_STAN "GUITARFREAK" BY

GUITAR HERO
ON TOUR

LLAMADME PEJIGUERO, PERO LA PRIMERA PREGUNTA QUE ME ASALTÓ CON ESTE GUITAR HERO PORTÁTIL FUE «¿POR QUÉ?»

El atractivo principal de *Guitar Hero* es la simulación del guitarrismo: la mímica bien conseguida de las mecánicas sobre el mástil, la sensación de estar tocando con el volumen al 11, que esas notas chillonas, esos fraseos imposibles, o esos *riffs* contundentes salen de nuestras manos mientras hilamos una serie de combos en una dinámica *bemani* al uso pero brillantemente teñida por la estética típica del *rocanrol*: sucia, macarra, y ruidosa. Y en toda esta construcción simuladora, no cabe duda de que el controlador, la guitarrita de plástico, es una pieza fundamental: sostenerla, pulsar los falsos trastes, levantar el mástil... ¿En qué estaban pensando en **Activision**/**Red Octane** cuando se decidió exportar el formato a una consola portátil como **Nintendo DS**?

La respuesta amable es «llevar la experiencia a otras audiencias, soporte portátil, etc.». La más descreída tiene que ver más con exprimir la teta y aprovechar el tirón mientras llega lo que realmente puede ser interesante: la *rockbandización* de la serie... Y el resultado sintoniza más con esta segunda respuesta.

Todo el producto transpira cierta dejadez, pese a que **Vicarious Visions** ha llegado a una formula en principio atractiva: el controlador acoplable a la ranura de **GBA** con sus botoncitos (uno menos, por la postura estática), la verticalidad visual y el uso de la pantalla táctil para rasguear en cualquier parte de su superficie, pudiendo hacer púa y contrapúa o simular la palanca de *vibrato* con movimientos más rápidos, activar la energía estrella con un grito (o soplido)... Pero hay demasiados lastres: la precisión es problemática, hay tendencia a ignorar las contrapúas, el apartado visual es tristón y apresurado, la selección de canciones cuestionable (y breve, por cuestiones técnicas), y tras dos temas, la muñeca del más pintado grita un doloroso «basta».





CONTRAPÚAS Y MALDICIONES Guitar Hero On Tour falla más que una escopeta de feria. Nada que ver con la precisión de, por ejemplo, Jam Sessions...

CONCLUYENDO

Guitar Hero On Tour tiene un par de aciertos, especialmente el inspirado Modo Guerra en multijugador. Pero resulta incómodo, extraño, juguetero y demasiado poco preciso. Es imposible desprenderse de la sensación de «por qué tengo una DS en lugar de una SG de plástico en las manos»...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	NINTENDO DS GLOBAL
6,2	7,5	6,5	7,0	6,5

LOST PLANET COLONIES ED. 18+

XBOX 360



_GÉNERO ACCIÓN INSECTOIDE
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA CAPCOM
_DESARROLLADOR CAPCOM
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 1-16 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO-INGLES.
_WEB WWW.LOSTPLANET-THEGAME.COM

_JOHN TONES

LOST PLANET COLONIES ED.

100°



LOST PLANET COLONIES EDITION



LOST PLANET (XBOX 360)



LOST PLANET (PS3)

0°

SI NO COMPRASTE LOST PLANET EN SU MOMENTO, ESTA ES TU OCASIÓN. SI LO HICISTE...

Si lo hiciste, piénsalo dos veces, sopesa tu grado de fanatismo o entusiasmo hacia el excelente juego de **Capcom**, y decide si los extras son lo suficientemente jugosos para efectuar el (ajustadísimo, eso sí que hay que reconocerlo) desembolso.

Lost Planet: Extreme Condition - Colonies Edition (buf) está formado por el mismo núcleo básico que el *Lost Planet* original: un sensacional título de acción en primera persona y ambientación gélida, con enormes monstruos de aspecto insectoide y unos vehículos unipersonales, los Vital Suits, que sueltan unos tremendos y espectaculares petardazos a cualquier gusarapo gigante que se cruce en el camino del jugador. A veces con espíritu de burrada *bigger than life* a lo *God of War*, a veces más calmado en las peleas contra otros humanos, con guiños hasta a los *shoot'em-ups* de naves clásicos, pero en versión bípeda, ***Lost Planet*** es un juego de espíritu modesto y grandísimos resultados.

Las novedades de este ***Colonies Edition*** no son pocas: tres nuevos Modos de campaña para un jugador (Score Attack, con distintos puntos para cada enemigo y objeto destruíbles, Trial Battle, de enfrentamiento sólo con jefes, y Off Limit, una burrada en la que se tienen las armas más potentes y munición ilimitada); seis nuevos Modos multijugador (ya se puede jugar como un Akrid, entre otras novedades); cuatro mapas nuevos para *on-line*; cinco nuevos personajes jugables; posibilidad de jugar contra usuarios de **PC**; y cambios opcionales a perspectiva en primera persona o cámara encima del hombro. Entre otras cosas. Parece bastante porque, de hecho, es bastante. Para quienes hayan reventado el juego original no son novedades revolucionarias, pero sí interesantes.

La pega es que **Capcom** no ha trabajado las mejoras todo lo que habría sido deseable, y esta ***Colonies Edition*** no es compatible con la edición original de *Lost Planet*. Es decir: quienes tengan el primer juego no podrán competir con los dueños de esta versión. Es más: si jugaste al *Lost Planet* original, no conservarás partidas salvadas ni posiciones en rankings. Es decir, **Capcom** ha puesto los medios para crear una comunidad... sin preocuparse de que esta sea efectiva. Un tropiezo que sin duda no empaña una versión mejorada de un juego que, un año después, sigue siendo imprescindible.

¿CÓMO MULTIPLICAR LAS POSIBILIDADES ON-LINE... CAPÁNDOLAS?



SIMBOLISMO CLARO
CAPCOM: IMÁGENES QUE HABLAN POR SÍ SOLAS_









CONCLUYENDO

Uno de los juegos de la andanada inicial de lanzamientos para Xbox 360 que permanece firme como una indiscutible necesidad para los propietarios de la consola, a un precio irresistible (29,95€) y con abundantes novedades. Pero incompatible con la primera versión...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	GLOBAL
8,5	8,0	8,7	8,5		8,7

7+

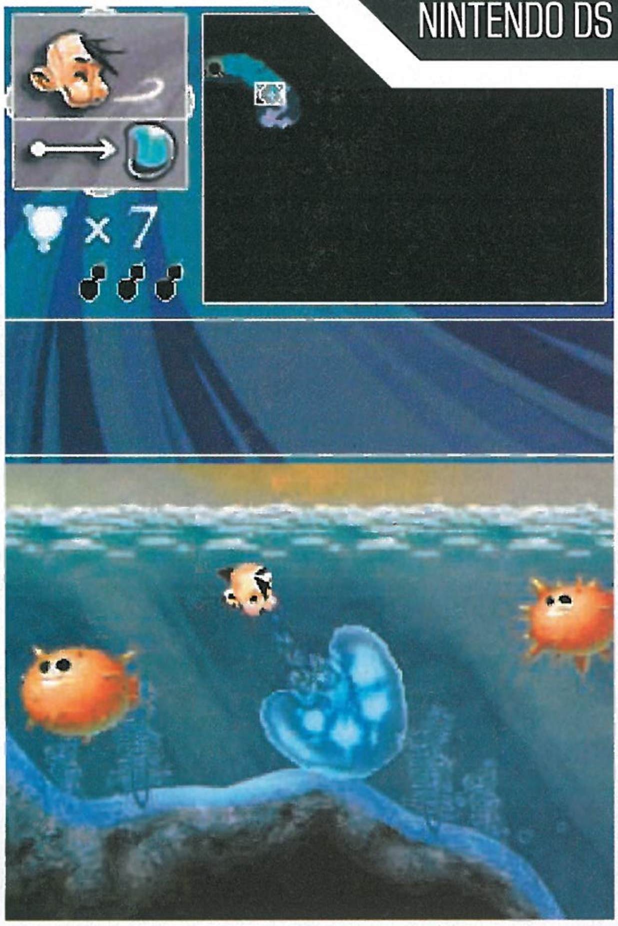
NINTENDO DS



_GÉNERO ACCIÓN BURBUJEANTE
_PAÍS FRANCIA _COMPAÑÍA EIDOS INTERACTIVE
_DESARROLLADOR MEKENSLEEP
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.MEKENSLEEP.COM









_JOHN TONES

SOUL BUBBLES

VALE, SE TRATA DE CONDUCIR BURBUJAS POR LABERINTOS, PERO OS ASEGURAMOS QUE ES MUCHO MEJOR DE LO QUE SUENA...

La sequía creativa que lleva viviendo la **Nintendo DS** durante unos meses se ha tomado un respiro parcial con el lanzamiento de ***Soul Bubbles***, un juego que recupera el espíritu parcialmente experimental que tuvo la consola antes de la explosión *Brain Training*, de indudable fortuna comercial pero limitado eco artístico.

Soul Bubbles puede presumir de tener un *disclaimer* inicial que resume todo su espíritu: en este juego, dice, no hay ni coches de carreras, ni soldados post-apocalípticos ni elfos, orcos o magos. Y no pasa nada. Ese «no pasa nada» es a día de hoy el gran desafío de ***Soul Bubbles***, que lanza al jugador una mecánica tranquila, contemplativa, desafiante sólo en momentos muy contados y que prefiere generar una atmósfera y un grafismo cuidado que abrumar a sus destinatarios con una avalancha de sensaciones fuertes.

En ***Soul Bubbles*** el jugador toma el control de un joven aprendiz de chamán que tiene que controlar, a base de soplidos, el vuelo de burbujas repletas de almas por laberínticos niveles naturales. Puede calzarse cuatro máscaras distintas que le ayudarán a dividir las burbujas, reunirlas, hincharlas, desinflarlas, crear nuevas burbujas y acabar con la fauna local que pretende arrebatarle las preciadas esferas.

LABERÍNTICOS NIVELES NATURALES Y ABUNDANCIA DE SOPLOS

Sin duda, el gran logro de ***Soul Bubbles*** está en el, por escrito, muy ridículo concepto de la «física de burbuja». Es decir, que se ha intentado que las burbujas místicas se comporten tal y como se comportarían unas... ehm... burbujas místicas. Y **Mekensleep** lo ha conseguido: las burbujas rebotan, se descontrolan, reaccionan con lógica a los soplidos del héroe según estos sean más o menos potentes, se mueven influidas por corrientes de aire y fuerzas de todo tipo... La simulación es tan perfecta que ***Soul Bubbles*** es a veces más un juguete que un juego, y el jugador se sorprenderá en más de una ocasión lanzando una burbuja contra una pared para ver cómo rebota sólo por el placer de hacerlo.

El apartado gráfico de ***Soul Bubbles***, con cierta textura pictórica propia de algunos videojuegos franceses de los ochenta, refuerza y potencia este ritmo calmado que favorece la experimentación. Los ocho mundos que componen el juego, cada uno subdividido en cinco niveles, tienen características propias, y alguno de ellos, como el acuático, posee momentos de poética interactiva infrecuentes en los juegos actuales. Y lo mejor es que, como dice el propio juego, lo han hecho... y no pasa nada.

100°



SUPER MONKEY BALL TOUCH & ROLL



SOUL BUBBLES



BUBBLE BOBBLE REVOLUTION DS

CONCLUYENDO

Con un nivel de dificultad que pasa progresivamente de lo inexistente a lo desafiante, Soul Bubbles es un pequeño juego bien meditado y mejor realizado: muy conciso en su propuesta, sin más limitaciones que las sabiamente autoimpuestas... un soplo de aire fresco.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	NINTENDO DS	GLOBAL
8,0	7,0	8,0	7,0		8,0

_CHIP & CE

TOP SPIN 3

2K SPORTS APUESTA POR UN ESTILO DE JUEGO DE TENIS EN EL QUE LA SIMULACIÓN SE ELEVA A SU MÁXIMO GRADO

En su primera aparición, *Top Spin* para **PS2** se situó como uno de los referentes de su género. Si embargo, la segunda parte, aparecida para **Xbox 360**, **Nintendo DS** y **GBA**, mostró que las prisas no son buenas aliadas para la creación de un juego. Con el objetivo de enderezar el rumbo de la saga, los programadores se han tomado su tiempo en busca de un programa más sólido en todos los aspectos. Así, en las versiones de **PS3** y **360** se ha apostado de forma decidida por la simulación tanto en aspectos visuales como en el sistema de control.

Para ello, el sistema de golpeo está compuesto de tres acciones; la primera consiste en situarse en el lugar exacto; la segunda, que puede realizarse de forma simultánea con la primera, es la preparación el golpe, para lo que hay que mantener pulsado un botón. La tercera es la ejecución del mismo, para lo que hay soltar el botón pulsado en el momento preciso. El tiempo de pulsación determina la potencia, mientras que la posición y la sincronización con la bola son claves para determinar la precisión. Esta combinación de acciones hace necesario correr mientras se prepara el golpe, reproduciendo de una forma bastante fidedigna la realidad del deporte de la raqueta.

Para conseguir un control más intuitivo el programa permite elegir el tipo de golpe mediante los botones frontales o mediante el pad derecho, lo que constituye otra novedad en la saga. A ello se unen los golpes extremos que, ejecutados con los gatillos, permiten aumentar la potencia o buscar las líneas laterales del campo. Estos golpes son más arriesgados pero muy útiles cuando tenemos dominado un punto o cuando nos encontramos en una situación complicada en la que no tengamos más remedio que jugárnosla. Aunque inicialmente parece imposible lograr más de dos golpes consecutivos, la verdad es que, con un poco de práctica, se consiguen puntos muy disputados en los que hay que esforzarse al máximo para llevar la iniciativa y lograr el punto.

AUNQUE NADAL SÓLO APARECE EN PS3, TAMBIEN SE INCLUYEN OTROS TENISTAS DE PRIMERA FILA

Lógicamente, todo lo dicho no es aplicable a la versión de **Wii**, en la que se deja a un lado la simulación en busca de un programa mucho más arcade.

El realismo también esta presente en el apartado gráfico (con movimientos capturados con ayuda de jugadores profesionales) que supera con creces los defectos de *Top Spin 2*. Además, se han incorporado el deno-





EL CONTROL
IMPLICA COORDINAR TRES FACTORES; COLOCACIÓN, PREPARACIÓN Y EJECUCIÓN.







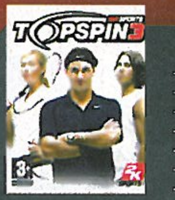




TOP SPIN 3

3+

PS3 • XBOX 360 • WII



_GÉNERO **PELOTAS Y REDES**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **2K SPORTS**
_DESARROLLADOR **PAM**
_JUGADORES **1-4**
_ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO/INGLÉS**
_WEB **WWW.TOPSPIN3THEGAME.COM**

minado Evolutionary Visual, un sistema que muestra la variación de diferentes aspectos a medida que se prolonga el partido. En este sentido, se pueden observar los cambios metereológicos, las sombras en función de la hora, el sudor en las camisetas o los rostros fatigados. El cansancio, aunque no aparece reflejado en ningún tipo de indicador, también juegan un importante papel en el juego, ya que repercute en la precisión de los jugadores y en su capacidad para desplazarse a la hora de realizar los golpes. Además, la superficie en la que se desarrollan los partidos también afecta al juego, ya que en pistas rápidas el saque es más determinante, mientras que en tierra batida es más fácil alargar el peloteo. Por otra parte, la dificultad de jugar contra uno de los grandes es siempre la misma, independientemente del nivel fijado por el usuario.

Otro de los aspectos a tener en cuenta en el programa es la presencia de jugadores profesionales. Hay que destacar que la versión de **Ps3** es la única que cuenta con **Rafael Nadal**, aunque en el resto de entregas se incluyen tenistas de gran nivel. Concretamente aparecen 11 jugadores del cuadro masculino (**Nadal**, **Federer**, **Blake**, **Monfils**, **Murray**, **Roddick**, **Nalbandian**, **Philipoussis**, **Berdych**, **Haas** y **Ancic**), 5 del cuadro femenino (**Sharapova**, **Kuznetsova**, **Valdiosova**, **Mauresmo** y **Wozniacki**) y 4 leyendas (**Becker**, **Borg**, **Seles** y **Henin**). Mención especial merece **Justine Henin**, pues aunque cuando se creó el programa se encontraba en activo, la reciente noticia de su retirada hace que se la pueda incluir dentro de la categoría de leyendas. Para lograr un entorno a la altura del resto de elementos se han mezclado escenarios reales, entre los que destacan las pistas de Roland Garros o del US Open, con otros ficticios. En estos últimos las pistas se trasladan a espectaculares entornos con un punto arcade, como palacios o pistas urbanas.

Por lo que respecta a las opciones, el juego cuenta con una notable oferta en la que destaca un Modo Carrera, en el que se parte de un jugador aficionado que tiene que ir superando desafíos para mejorar en el ranking.



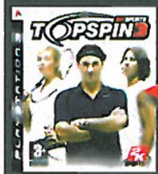
También se incluye un Modo *On-line*, así como una escuela de tenis que permite adquirir los fundamentos de cada golpe en cinco grupos de lecciones (golpes básicos, juego de fondo, saque, boleas, y golpes especiales).

En definitiva estamos ante un programa que apuesta por el realismo, lo que hace que su control sea bastante más complejo de lo que estamos acostumbrados en los títulos de corte más arcade.

100°



VIRTUA TENNIS 3

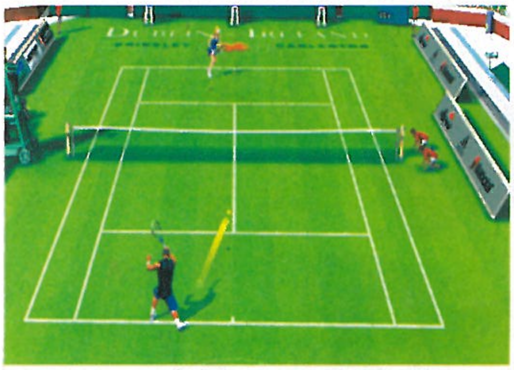


TOP SPIN 3



SEGA SUPERSTARS TENNIS



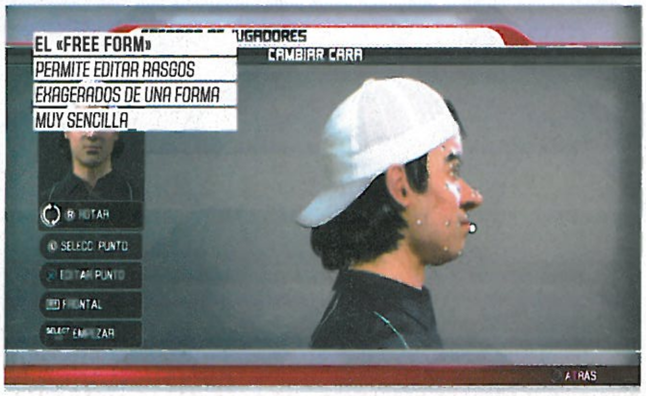


VERSIÓN WII

El control es más arcade: se determina la posición con el nunchaco y el tipo de golpe con el mando. Incluye los jugadores reales excepto Nadal, permite 4 jugadores simultáneos e incorpora 3 minijuegos adicionales.



NOMBRES PROPIOS
FEDERER, SHARAPOVA Y NADAL (SÓLO EN PS3) SON LOS JUGADORES MÁS DESTACADOS



EL «FREE FORM» PERMITE EDITAR RASGOS EXAGERADOS DE UNA FORMA MUY SENCILLA



CONCLUYENDO

En PS3 y Xbox 360 se hace una arriesgada pero entretenida propuesta por el juego realista.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 / XBOX 360 GLOBAL	Wii GLOBAL
8,3	7,4	8,4	8,4	8,2	7,5



CONCURSO MARIO KART WII

POR SMS AL 5575

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Solo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra kartsj espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: kartsj A

A TRAVÉS DE NUESTRA WEB: WWW.REVISTAXTREME.COM

Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 31 de agosto de 2008



¿Cuál de estos Power Ups no aparece en el juego?

A) B) C)

NINTENDO Y SUPERJUEGOS XTREME TE INVITAN A PARTICIPAR EN LAS CARRERAS MÁS LOCAS DE NINTENDO. SI QUIERES CONSEGUIR UNO DE LOS 30 «MARIO KART WII» QUE SORTEAMOS, ENVÍA UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA O ENTRA EN WWW.REVISTAXTREME.COM ANTES DEL 31 DE AGOSTO DE 2008.

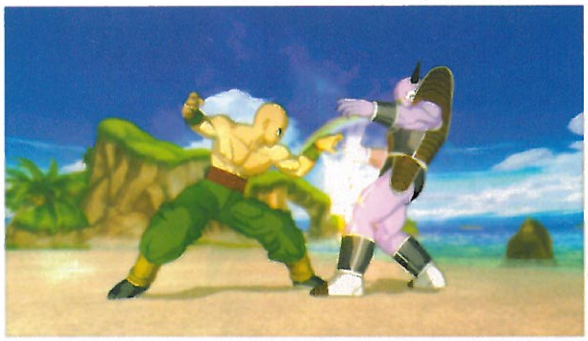
12+

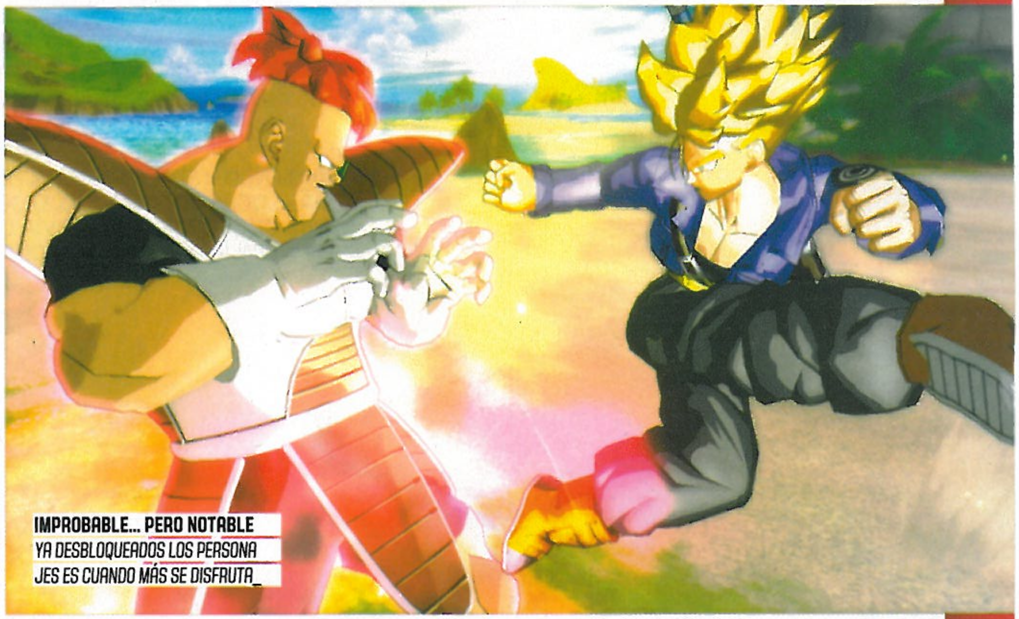
XBOX 360 • PS3



_GÉNERO SUPER ANIME EN FASCÍCULOS
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA BANDAI
_DESARROLLADOR DIMPS
_DISTRIBUYE DIMPS
_JUGADORES 2 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.ATARI.COM/DRAGONBALLZ







IMPROBABLE... PERO NOTABLE
YA DESBLOQUEADOS LOS PERSONAJES ES CUANDO MÁS SE DISFRUTA_



_BEN REILLY

DRAGON BALL Z
BURST LIMIT

BANDAI NO SUELTA LA GALLINA DE LOS HUEVOS DE ORO Y NOS REGALA EL MÁS ESPECTACULAR JUEGO DE DBZ HASTA EL MOMENTO... AUNQUE NOS SABE A POCO.

Bola de Dragón es ya un mito que ha marcado a varias generaciones, y cuya validez hace que cada año personas de todo el mundo se enganchen a la saga. El increíble carisma de sus personajes y sus historias de épica y superación son imperecederas. Y como tales, siempre va a haber negocio con ellas. ***Burst Limit*** supone el estreno de la serie en las consolas de nueva generación (sin contar la conversión de *Budokai 3* para **Wii**), así como un nuevo arranque de la franquicia.

El juego narra, una vez más, la Saga Z, que comprende la llegada de Raditz hasta el último combate contra Célula. A lo largo de más de cincuenta capítulos revivimos los combates cruciales de estos eventos, pero optando por la coherencia argumental (no podemos manejar a Krilin y derrotar a Raditz, por ejemplo). De ese modo recorremos las tres sagas manejando a 21 personajes distintos, todos ellos perfectamente definidos en sus ataques y técnicas más caraterísticas. Sin duda el juego busca potenciar el componente más espectacular y épico de los combates que narra. El control es intuitivo y sencillo, repitiendo el esquema de Atacar, Proteger y Usar Ki. Los ataques especiales son accesibles aunque exigentes, y ademas contamos con las Drama Pieces, momentos especiales para cada personaje que les permiten mejorar sus atributos (léase el mosqueo de Goku con Freezer al matar a Krilin, o Piccolo arrancándose el brazo para recuperarse).

Todos estos factores subrayan que ***Burst Limit*** es un juego eminentemente visual, carne de nostalgia para revivir estas sagas en perfectas condiciones: personajes espectaculares, escenarios que se transforman por el daño sufrido, golpes especiales cargados de épica... Todo un festín para el aficionado, al que no se le debería escapar la trampa de **Bandai**: este juego es un globo sonda, y si queremos el resto de las sagas o más personajes, toca esperar a ***Burst Limit 2***, **3** o **4**. ¡Es la ley de la oferta y la demanda, chicos!

100°



NARUTO: RISE OF A NINJA (XB360)



DRAGON BALL BURST LIMIT



DB BUDOKAI TENKAICHI 3

0°

CONCLUYENDO
Precisamente porque es tan espectacular como deseábamos, nos sabe a poco su triste catálogo de personajes y fases.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
8,0	7,0	8,3	7,1	8,0	8,0



18+

XBOX 360 • PS2

_GÉNERO **HOLOCAUSTO TENEBROSO**
_PAIS **FRANCIA** _COMPAÑÍA **ATARI**
_DESARROLLADOR **EDEN GAMES**
_DISTRIBUYE **ATARI**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.CENTRALDARK.COM**





INTERIORES MACGYVERIANOS
COMO SE PUEDE VER, EL MECHERO COMBINA CON CASI TODO_



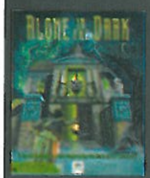






_JOHN TONES

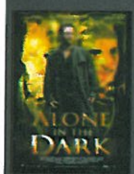
ALONE IN THE DARK



ALONE IN THE DARK (PC)



ALONE IN THE DARK



UWE BOLL'S ALONE IN THE DARK

100°

0°

¿QUIZÁS EL TÍTULO MÁS FALLIDO DEL AÑO? ES MUY POSIBLE. Y POR ESO MISMO ES TAN INTERESANTE...

La primera vez que el jugador se percata de que ***AITD*** es un título especial es en uno de los primeros *puzzles*, en el que hay que teclear un código en un teclado para llamar a un ascensor. Malacostumbrado a las obviedades de otros títulos, el jugador saqueará el decorado a su alrededor buscando un imposible papel con la leyenda «Código Del Ascensor». Pero no. La solución al enigma está ahí mismo, ante él, burlona y sencilla. Pero sin flechas luminosas ni objetos que parpadean. Sólo cuando el irritado jugador decida pulsar el teclado al azar, por probar, se preguntará cómo ha podido ser tan tonto de no ver antes la clave.

Así es ***Alone in the Dark*** en sus mejores momentos: original y genuinamente innovador, pero sin estridencias. Algunas ideas estaba claro que eran brillantes desde su misma concepción: el sistema de inventario, limitado a los huecos de la chaqueta de Edward Carnby; la intención de explotar el fuego como elemento desencadenante de enigmas y solucionador de nudos gordianos; y la estructura episódica reminiscente de las series de televisión y cuya arriesgada decisión de ofrecerse abierta por completo al espectador (que puede acceder en todo momento a cualquier punto del juego) no nos atrevemos a valorar, pero que sin duda dará que hablar y que cuestiona cómo vemos y queremos ver los juegos. A todo ello se añaden abundantes sorpresas positivas: el *puzzle* en el que hay que combinar ítems del inventario para crear una bomba de tiempo casera es el mejor ejemplo de una raza de desafíos que no tratan de idiota al espectador. Y nos congratulamos por ello.

El problema es que ***Alone in the Dark*** está roto. Tiene una carencia muy fácil de solventar, y que se llama «necesita tres meses más en el horno». El tramo inicial del juego está lleno de bugs y problemas gráficos, y da la impresión de que el jugador acaba acostumbrándose a los terribles controles de Carnby un poco con resignación. La extraordinaria idea de que los sticks controlen los brazos del protagonista en tiempo real es fascinante desde un punto de vista de concepto, pero a la hora de jugar, cuando por ejemplo hay que tirar una puerta abajo con un extintor o atacar a golpes a un enemigo, la falta de precisión y las carencias gráficas acabarán con la paciencia del jugador más bienintencionado.

Del mismo modo, acciones de relativa complejidad se convierten en un infierno, y algo que podía ser espectacular y divertido, como lanzar un cóctel molotov a un enemigo y disparar a la botella para hacerla estallar se convierte en una complejísima concatenación de acciones que incluyen entrar varias veces en el inventario. Un problema que un buen juego de acción soluciona con atajos y combos. Y con testeo abundante.

Pocas veces puntuar un juego había sido tan injusto. Ingenioso e incluso revolucionario en sus mejores momentos, espectacularmente injugable en los peores. Pero merecedor de una partida de prueba, creednos. O dos.

CONCLUYENDO

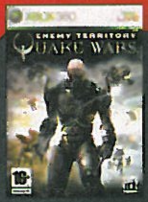
La versión de PS2 es para mascas, pero la de 360 te dejará, en sus mejores momentos, boquiabierto. En los peores, rotísimo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL	PS2 GLOBAL
8,0	8,5	7,4	6,5	6,9	5,5



16+

XBOX 360 • PS3



_GÉNERO **ACCIÓN TÁCTICA SOSEGADA**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **ACTIVISION**
_DESARROLLADOR **NERVE / UNDERGROUND**
_DISTRIBUYE **ACTIVISION**
_JUGADORES **16** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO-CASTELLANO**
_WEB **WWW.ENEMYTERRITORY.COM**



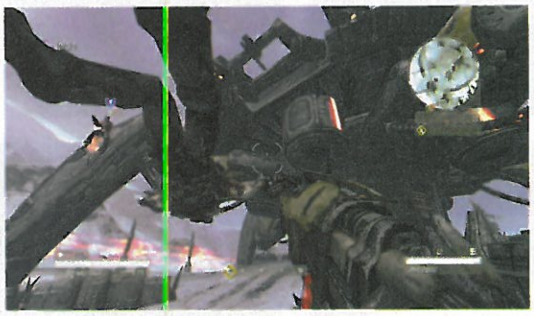
ESCUDOS DE FUERZA INSTALADOS POR LOS OPRESORES STROGG, TAN ÚTILES COMO DIFÍCILES DE USAR_



VEHÍCULOS A pesar de sus atractivos diseños (especialmente los Strogg) los vehículos parecen haber visto su potencia de fuego mermada.

VERSIONES El port a 360 es ligeramente mejor que el de PS3: incluye un tutorial, IA mejorada y un interfaz renovado algo más cómodo.









_MR WINTERS

QUAKE WARS

LA ÚLTIMA ENCARNACIÓN DE UN CLÁSICO VIENE TEÑIDA DE TÁCTICA, BUENAS IDEAS... Y UN ACABADO MUY MEJORABLE

Quake Wars es como bailar con tu abuela: vale, está bien, es bonito, incluso puede que le arranques un buen paso o dos... pero no es nada que quisieras hacer durante mucho tiempo. El viejo cascarrabias llamado *Quake*, hijo pródigo de **ID Software**, es una auténtica momia precursora del *shooter* y oriundo de las milenarias (y ahora algo decrépitas) tierras del **PC**. Y hoy, se reencarna en consola en este título en el que pretende sustituir la acción anfetamínica que era marca de la casa por una aproximación táctica y compleja al duelo entre tíos con grandes pistolas de toda la vida.

Así, en ***Quake Wars*** encontramos aplicada la plantilla del *Enemy Territory*, (que ya se calzó en su día otro clásico *shooter* de **PC**, *Wolfenstein*): extensos mapas con abundancia de terreno abierto, uso de vehículos, clases muy especializadas, objetivos cambiantes durante el combate y un arsenal que no sólo incluye armas, sino también dispositivos de todo tipo y torretas instalables.

Sin un Modo Historia que se moleste en explicar lo más mínimo el eterno enfrentamiento entre Stroggs y humanos, ***Quake Wars*** está concebido con el juego *on-line* en mente, y con una perfecta coordinación entre las diferentes clases de soldado como clave para la victoria: los ingenieros tomarán objetivos y levantarán torretas que aseguren el territorio y mantengan al enemigo a raya, protegidos por soldados pesados y médicos, mientras los infiltradores siembran el caos en la retaguardia. Una complejidad táctica que (y éste es uno de sus errores) es ofrecida al jugador novato sin apenas instrucciones, con un somero tutorial (¡únicamente en **Xbox 360**!) que no profundiza en ésta, la única virtud del título.

Y es que tanto en jugabilidad (nula sensación de «fisicidad» al disparar, vehículos poco letales, número modesto de mapas...), como en su acabado técnico (texturas planas, geometrías pobres, explosiones de feria, un apartado sonoro propio de la generación pasada...) **Quake Wars** parece acusar cierto desfase tecnológico que lo coloca en la cola de otros *shooters* contemporáneos. Su apuesta por la táctica, que exige unos jugadores entregados y maduros, merecía sin duda un tratamiento más ambicioso y un acabado más pulido.

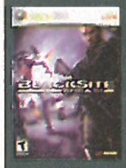
100°



UNREAL TOURNAMENT



QUAKE WARS



BLACKSITE

0°

COMPLEJIDAD TÁCTICA OFRECIDA AL NOVATO SIN APENAS INSTRUCCIONES

CONCLUYENDO
Buenas ideas y una licencia atractiva, pero un acabado imperfecto que desmerece el resultado final.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
7,3	6,9	7,3	7,0	7,0	7,2



18+

XBOX 360

_GÉNERO LANZAMISILES Y ESTEROIDES
_PAÍS ESTADOS UNIDOS _COMPAÑÍA MIDWAY
_DESARROLLADOR EPIC GAMES
_DISTRIBUYE MIDWAY
_JUGADORES 1-16 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO-CASTELLANO
_WEB WWW.UNREALTOURNAMENT3.COM

_MR WINTERS «EL VIOLENTO»

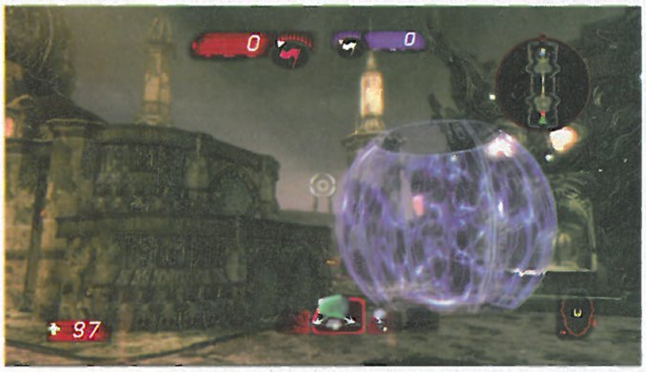
UNREAL TOURNAMENT 3

EL SHOOTER CONCEBIDO COMO SANGRIENTO DEPORTE FUTURISTA; UNA APROXIMACIÓN CLÁSICA CON UNA ENVOLTURA PUESTA AL DÍA

Deathmatch, «partido de muerte»: el *shooter* concebido como brutal deporte de combate. Dos entran, uno sale. El mapa no es más que un *ring*. Los soldados... gladiadores. Así se hacían las cosas antaño, antes de que *Counter Strike* para **PC**, trajera el componente táctico y por equipos a lo que hasta ese momento era una carnicería apenas orquestada que ponía nuestros modems en llamas.

Hoy, la tendencia en el *shooter* moderno parece ser la de abandonar las formas simples de la hiperviolencia de entonces para abrazar jugabilidades más complejas, refinamientos sobre la idea del *deathmatch*. No es el caso de este juego. ***Unreal Tournament 3*** se mea en los refinamientos. Y la suya es una meada de *punk* borracho de cerveza, de marine hiperviolento e hipercachas hasta arriba de anabolizantes. El reino de ***Unreal*** siempre fue la acción inmediata, brutal, hipercinética, anfetamínica. Y este muy esperado *port* a **Xbox 360**, retrasado por un quítame allá esas licencias, ofrece exactamente eso, en grandes dosis y con la calidad garantizada que es patrón en esta saga mítica del *shooter on-line*. Pocos cambios frente a la anterior versión para **PlayStation 3**: dos personajes y cinco mapas nuevos, leves ajustes en armas y un bienvenido Modo en pantalla partida.

Se conserva un Modo Historia, con una ambientación *cyberpunk* de lo más hortera y divertida, sorprendentemente disfrutable en un título creado para jugar en red. Es un calentamiento perfecto para el combate *on-line* multijugador en los cerca de cincuenta mapas disponibles para sus diferentes Modos de juego: Deathmatch, por equipos, Duelo, Captura la Bandera, Vehículos y Guerra. Esta última modalidad, en la que hay que coordinarse y aprovechar el terreno al máximo para alcanzar y destruir el núcleo de energía enemigo, es, quizás, el Modo de juego más divertido: añade a la acción frenética un componente estratégico nada desdeñable y que demuestra que ***Unreal*** es, en el fondo, un producto pulido bajo una capa de músculo. Un músculo bien tonificado, que golpea con la contundencia de un paleto de Wyoming donde otros *shooters*, parientes coetáneos recientemente migrados de **PC** a consolas, sueltan un soplamocos afectado y flojeras... y no miro a nadie.





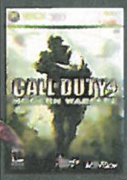




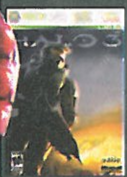
SHOOTERS DE CALIDAD

Sólo los mejores hacen sombra a una apuesta tan contundente.

100°



CALL OF DUTY 4: M.W.



HALO 3



UNREAL TOURNAMENT

0°

CONCLUYENDO

Hombretones, armamento sobredimensionado, acción frenética sin pausa... Unreal es a la violencia y al shooter lo que la pornografía al sexo. Si eres un jugador sin remilgos no dejes de probarlo, pues su buen acabado y sus variados modos son diversión en bruto.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	GLOBAL
8,3	8,2	8,8	8,1		8,6



7+

PSP

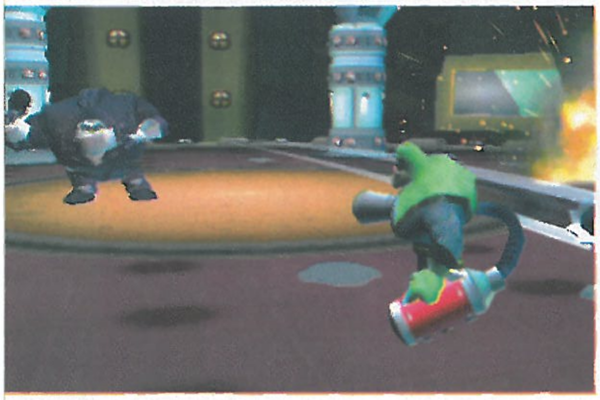
_GÉNERO **UN HÉROE ENANO**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **HIGH IMPACT GAMES**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS-VOCES **CAST.-CAST.**
_WEB **ES.PLAYSTATION.COM**



PÁSAME EL JABÓN, ZORRO Las bromas carcelarias se escriben solas con Ratchet, el peludito, preso en una carcel llena de malotes.



ZAPATAZO EN LA NUCA EL SIGILO ESTÁ BIEN IMPLEMENTADO: NUNCA ES OBLIGATORIO PARA COMPLETAR UNA FASE, PERO SIEMPRE RESULTA PREFERIBLE SOLTAR UN BUEN COLLEJÓN_



GRUMETE ESPACIAL Los niveles con el Capitán Quak son de lo más divertido del juego, producto de sus contundentes maneras y de su humor surrealista. A destacar el nivel del musical.





_MR WINTERS

SECRET AGENT CLANK

PLATAFORMAS, ACCIÓN Y PUZZLES EN LA CUIDADA PRESENTACIÓN COMO PROTAGONISTA DE UN ASNETE DE METAL

Como si de un robótico Sancho Panza se tratase, el pequeño Clank lleva desde el año 2002 acompañando al carismático, hiperviolento y, por qué no decirlo, un poco odioso Ratchet. Será que mi sangre fría de redactor reptiliano me lleva a sentir rechazo hacia el mamífero antropomórfico de gatillo rápido y aspecto de peluche de feria, héroe de la saga desde sus inicios, pero lo cierto es que me resulta más fácil identificarme con el pequeño alcornoque de metal de Clank que con el peludo y maloliente Ratchet. porque vamos a ver... ¿quién se fiaría de un pseudogato con dedos prensiles? Así es como Clank, el diminuto robot eterno segundón de la saga *Ratchet & Clank*, saca provecho en este título para **PSP** de su ignota faceta como agente secreto y se convierte en el protagonista de un juego que combina plataformas con acción, sencillos *puzzles* e incluso conducción. La historia comienza cuando el pequeño robot observa horrorizado cómo Ratchet es acusado del robo de cierta joya en el museo Boltaire. Convencido de la inocencia de su amigo, Clank emprenderá una aventura para encontrar pruebas que saquen a Ratchet de la cárcel, para lo que deberá enfrentarse a un misterioso personaje, Kingpin, y a sus malvados esbirros.

Concebido como sobrio juego de plataformas, ***Secret Agent Clank*** supone cierta vuelta a los orígenes de la saga, convertida paulatinamente en una orgía armamentística. Aquí, la fragilidad del robótico protagonista nos obligará a una aproximación a la acción más meditada y cautelosa. Deberemos sacar provecho de la infinidad de *gadgets* de que dispone el robotito (pluma de tinta, bomba de gemelos...), y recurrir con frecuencia al sigilo: aunque, en teoría, podamos pasarnos todo el juego simplemente a tortas, las habilidades marciales de Clank son limitadas, lo que aconseja recurrir al tentetieso por la espalda (resuelto con una especie de *QTEs*) siempre que se pueda.

Conservando el humor socarrón marca de la casa, ***Secret Agent Clank*** incorpora suficiente variedad de Modos de juego como para no resultar lineal: tres pequeños robotitos ayudarán a Clank a resolver ciertos *puzzles*, encontraremos fases de conducción, y la gran selección de *gadgets* resulta enriquecedora, al igual que las fases en que manejamos a Ratchet y al Capitán Qwark, de maneras violentas y, quizás, algo desaprovechadas.

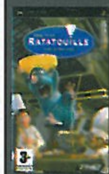
100°



DAXTER



SECRET AGENT CLANK



RATATOUILLE

0°

CONCLUYENDO

Un buen acabado técnico y un manejo fluido, pese a ciertos problemas con la cámara (que no pivota, por ejemplo) no son suficientes para hacer destacable un juego que mezcla músculo y cerebro sin llegar a resultar más que correcto.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PSP	GLOBAL
8,1	7,8	7,7	7,6		7,7

16+

N-GAGE

_GÉNERO **BEAT'EM-UP PORTÁTIL**
_PAÍS **ESPAÑA** _COMPAÑÍA **NOKIA**
_DESARROLLADOR **DIGITAL LEGENDS**
_DISTRIBUYE **NOKIA**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **SOLO BLUETOOTH**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO- -**
_WEB **WWW.N-GAGE.COM/ONE**





MOTOR 3D LOS MODELOS 3D ESTÁN BIEN ANIMADOS Y LA ILUMINACIÓN ES DE LO MÁS REALISTA_







_MELONGASOIL

ONE

UNA DE LAS GRANDES PROMESAS DE LA PRIMERA N-GAGE ENTRA EN EL RING A POR EL 2º ROUND...

Cualquier poseedor de la primera generación de **N-Gage** sabe que las cosas habrían sido diferentes si el primer *One* hubiera llegado en otro momento. Para que no se repita la historia, los españoles **Digital Legends** lanzan esta nueva versión de ***One*** como abanderado del nuevo sistema de entretenimiento móvil de **Nokia**... y no hace falta ser muy listo para predecir que, empezando así, no ocurrirá lo mismo que con el primer **N-Gage**.

Nunca imaginamos que la serie **N** de **Nokia** podría mostrar el aspecto de este ***One***: gráficos tridimensionales fluídos, iluminación realista, rápida respuesta en los controles... este nuevo ***One*** está más cerca de **DS** y **PSP** que de los clásicos juegos en Java que copan el mercado lúdico de la telefonía móvil. Técnicamente, ***One*** es una maravilla, pero sus posibilidades jugables no se quedan atrás.

NO ENCONTRARÁS UN BEAT'EM-UP PARA MÓVIL NI LA MITAD DE BUENO

En las luchas del título de **Digital Legends** se dan cita elementos como *counters*, combos de todo tipo, llaves cuerpo a cuerpo, la posibilidad de girar alrededor de nuestro oponente... lo único que echarán en falta los conocedores del género es una I.A. algo más avanzada, ya que muchos de los oponentes caerán ante la rutina más simple, pero no podemos olvidar que ***One*** es un juego para móvil, y es imposible exigirle tanto como a un título de la talla de *Tekken 5*.

Podremos personalizar al máximo a nuestro luchador, eligiendo entre tres diferentes estilos de lucha (rápido, fuerte y con armas) y una gran cantidad de accesorios y complementos con los que vestirle. El nuevo sistema de puntuaciones de **N-Gage** nos permitirá comparar nuestros logros y puntuaciones con el de cualquier otro jugador del mundo, a través de un sistema muy similar a **Xbox Live**.

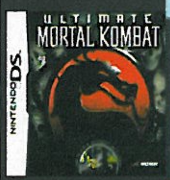
One es un gran juego lo mires por donde lo mires, sobre todo teniendo en cuenta que es un título para móvil. El regreso de **N-Gage** a nuestras páginas no podía resultar más prometedor.

100%



TEKKEN: DARK RESURRECTION (PSP)

ONE



ULTIMATE MORTAL KOMBAT (NDS)

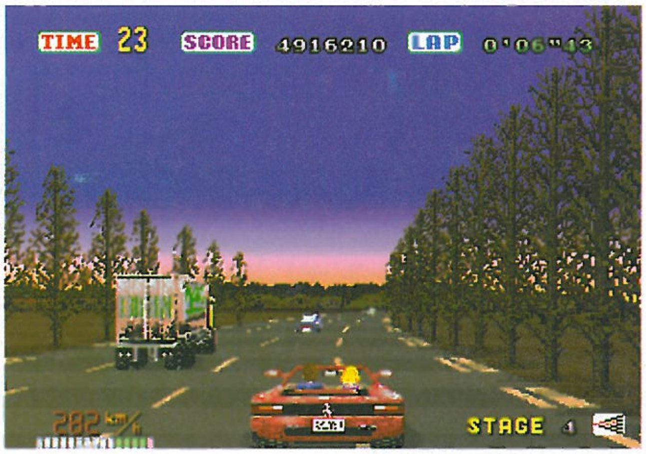
0%

CONCLUYENDO

No vas a encontrar ni un solo juego de lucha para teléfono móvil con la mitad de calidad de One. Posibilidades de personalización, combos, counters, impresionantes gráficos 3D... solo le falta algo de I. A. a los enemigos para llegar a competir con beat'em-ups de consola.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,5	7,8	8,2	7,9	8,4







¡QUE NUBES, MADRE! LA TECNOLOGÍA SUPER SCALER EN TODA SU GLORIA: QUE ÁRBOLES, QUE NUBES, QUE BONITO









OUTRUN



OUT RUNNERS



TURBO OUTRUN

100°

0°

_NEMESIS «THE OLD FASHIONED»

OUTRUN

DIOS EXISTE, Y LA PRUEBA MAS IRREFUTABLE ES ESTA COIN-OP DE 1986. SIN ELLA, TU VIDA Y LA MÍA CARECERÍAN DE SENTIDO

En su novela *What Dreams May Come* (*Mas Allá de los Sueños*), **Richard Matheson** describe el Cielo como un estado de consciencia en el que los sueños y los deseos del fallecido dan forma a un paraíso donde debe permanecer hasta que llegue su reencarnación. Si este teórico Mas Allá, denominado Summerland por algunas religiones, es cierto, cuando la diñe mi paraíso consistirá en una carretera, un Testarossa pixelado y *Magical Sound Shower* sonando a toda pastilla...

Perdonad el arrebato filosófico-sentimental, pero ***OutRun*** es para mí más que una recreativa: es una religión, un estado mental, la obra maestra que ha marcado mi vida al igual que la de miles de personas en todo el mundo. Todo comenzó en el lejano 1986, cuando el departamento **AM#2** de **Sega**, con **Yu Suzuki** a la cabeza, puso en circulación una nueva placa recreativa, un arcade de conducción que explotaría a conciencia la tecnología Super Scaler inaugurada un año antes con *Space Harrier*.

Un coche rojo en los recreativos

Son varios los factores que convirtieron a ***OutRun*** en un clásico instantáneo. El más evidente, el espectacular mueble de la versión Deluxe: 350 kg de peso, una pantalla de 25 pulgadas y un motor incorporado que movía «el asiento-coche» dependiendo de la dirección tomada por el jugador. **Sega** fue una maestra a la hora de diseñar estas *Dedicated Machines*, con las que justificaban sobradamente el gasto de 100 pesetas por partida, en lugar de los cinco duros que solía costar una partida en otra recreativa. ¿Quién no recuerda los muebles de *After Burner* o *Hang-On*?

Pero la grandeza de ***OutRun*** iba mas allá de su atractivo mueble. La clave residia, como sucede con todas las obras maestras, en la perfección de la trinidad graficos-sonido-Jugabilidad. El uso de la tecnología Super Scaler permitió a **AM#2** dotar al juego de una profundidad y velocidad inéditas hasta el momento. Palmeras, casas y carteles publicitarios, desfiladeros y columnas, iban surgiendo ante nuestros ojos, mientras esquivábamos el tráfico a bordo de nuestro Testarossa. **Sega** no contaba con licencia oficial de **Ferrari**, lo que casi les lleva a los tribunales, aunque el asunto acabó solucionándose, como lo





_GÉNERO CONDUCCIÓN CON RUBIA PIXELADA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SEGA
_DESARROLLADOR AM#2
_DISTRIBUYE SEGA
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS INGLÉS _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.OUTRUN.ORG



EL VIAJE DE TU VIDA

Es 1986, estás frente a unos recreativos y tienes 20 duros en el bolsillo... ¿qué hacer? Pues nada mejor que sentarse en el sillón de *OutRun* y disfrutar de una experiencia que marcará tu vida. Mientras tres altavoces bombardean tus oídos con el magnético *Magical Sound Shower*, te lanzas en compañía de una rubia de melena pixelada a recorrer 15 parajes inteconectados entre sí. Y sólo tú puedes decidir dónde acabará el viaje. Ojito con las curvas cerradas y los camioneros, que tienen muy mala leche cuando ven un Testarossa en la autopista. Como los de verdad...

FAUNA DOMÉSTICA

Entre las muchas adaptaciones que tuvo *OutRun* se puede hallar de todo: penosas (Amstrad CPC), curiosonas (C64) o muy recomendables (MD). Dejando al margen el afán coleccionista (esa cinta de audio que acompaña a las versiones para micros de 8 bits…), las dos conversiones más fieles son las de GBA y Saturn. Si no las tienes, lánzate en eBay a por ellas…


SPECTRUM


COMMODORE 64


MASTER SYSTEM


PC ENGINE


MEGADRIVE


GAMEBOY ADVANCE


SATURN



BONITO Y LETAL
LAS COLUMNAS DE THE GETAWAY CONVERTÍAN CADA CURVA EN UNA TRAMPA MORTAL





➲ demuestra la implicación de la escudería del caballito rampante en otras *coin-ops* de **Sega** como *Ferrari F355 Challenge* y *OutRun 2*.

En su periplo por carreteras de un único sentido, el protagonista de ***OutRun*** no estaba sólo: le acompañaba una rubia que se encargaba de abroncarle cada vez que daba un trompo, y que ganaría protagonismo, dos décadas más tarde, en el mencionado *OutRun 2*, otra maravilla que merecerá un **10 Sobre 10** un lustro de estos.



LA CALZADA ES MÍA
LOS ENEMIGOS DE OUTRUN TENÍAN MALA LECHE, PERO LA PALMA SE LA LLEVABAN LOS CAMIONEROS

La mejor BSO de la historia

Si gráficamente ***OutRun*** era un regalo para la vista, a nivel sonoro estaba y sigue estando a años luz de todo lo oído en un salón recreativo. Catalogada por muchos como la mejor banda sonora de todos los tiempos, los cuatro temas compuestos por **Hiroshi «Hiro» Miyauchi** siguen grabados en las meninges de cientos de miles de jugadores de todo el planeta. *Magical Sound Shower*, *Splash Wave*, *Passing Breeze* y *Last Wave* siguen enamorando como el primer día, multiplicando el aire festivo de una recreativa en la que lo importante no es llegar el primero a la meta, sino disfrutar del paisaje. Acunado bajo los compases de *Passing Breeze*, uno llega a relajarse conduciendo, como en un anuncio de **BMW**, mientras recorre el irreal universo ***OutRun***, en el que el desierto y las montañas nevadas sólo están a una curva de distancia, y los cielos azules se alternan con interminables atardeceres.

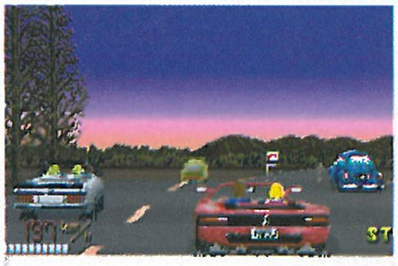
15 escenarios, un viaje inolvidable

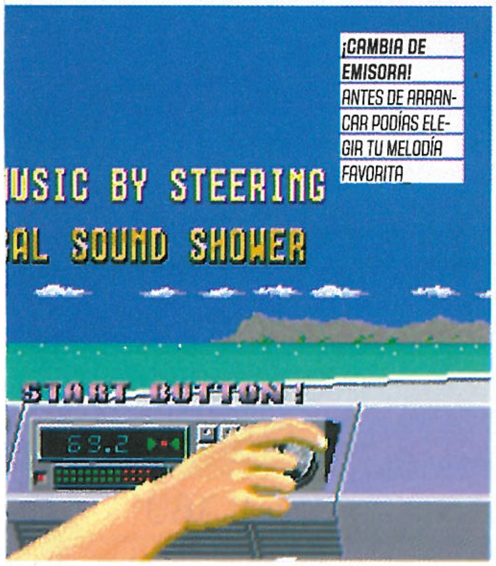
El cúmulo de genialidades de ***OutRun*** no se limita sólo a sus coloristas gráficos y su memorable banda sonora. ***AM#2*** tuvo la brillante idea de otorgar al jugador la elección de la ruta a seguir. Los 15 escenarios/circuitos de la *coin-op* se abren como un árbol, a partir de un mismo origen: Coconut Beach. A partir de ahí, la decisión es tuya. Si tiras hacia la izquierda, circularás bajo los arcos de piedra de The Getaway, mientras que el desvío de la derecha conduce a los diabólicos meños gigantes de Devil's Canyon. Esta elección de ruta aportó a ***OutRun*** una rejugabilidad de la que carecían sus competidores en los salones recreativos. Podías echar una, tres, diez partidas consecutivas y siempre descubrías circuitos nuevos, mientras luchabas contra un crono implacable que castigaba severamente cualquier descuido. La mala leche del resto de conductores (desde camiones a clones del Wolkswagen Beetle y el Porsche 911) y la belleza de los paisajes formaban una combinación peligrosa que siempre tenía el mismo resultado: el Testarossa volando por el aire tras pegarse una colosal hostia.

El clásico, en casita

El tremendo impacto cosechado por ***OutRun*** en los recreativos (algunas fuentes aseguran que **Sega** despachó 20.000 unidades, todo un record tratándose de *Dedicated Machines*), provocó su rápida adaptación al mercado doméstico. La inefable ***US Gold*** se encargó de las conversiones a ordenadores de 8 y 16 bits. Conscientes de que no podrían alcanzar, ni por







¡CAMBIA DE EMISORA! ANTES DE ARRANCAR PODÍAS ELEGIR TU MELODÍA FAVORITA







el forro, la calidad de la BSO original, decidieron incluir una cinta de audio con la música de la *coin-op* a modo de extra (eso que ganamos). Podría llenar dos páginas hablando de versiones vomitivas (*Sega Ages* de **PS2**), mediocres (**GameGear**) o dignas (**MegaDrive**), pero me limitaré a las que mejor han sabido explotar el tesoro heredado de **AM#2**. Por un lado tenemos la versión **PC Engine**, una pequeña maravilla programada por **NEC Avenue**, que aunque no alcanza el mismo detalle en los escenarios, si respeta la jugabilidad y la maravillosa BSO original. También existe una adaptación para **Dreamcast**, escondida en los recreativos de *Shenmue II* y presente en el buscadísimo *Yu Suzuki Game Works Vol. 1*, un libro editado en 2001 que incluía un GD-ROM para **DC**, con 5 *coin-ops* clásicas de **AM#2**. No es una emulación perfecta (la música es ratonera, y el Testarossa ha sido sustituido por otro deportivo de color rojo), pero no está mal.

En 2003 **THQ** distribuyó en España *Sega Arcade Gallery* para **GBA**. En su interior se hallaba la mejor adaptación que ha tenido ***OutRun*** para una consola portátil: suave, jugable y con una BSO deliciosa. Una gran conversión, aunque no llega a la altura del Grial de los ***OutRun*** domésticos: la versión **Saturn**. Comercializada en Japón en 1996 bajo el sello **Sega Ages**, no sólo es una copia *pixel perfect* de la placa original, sino que además incorpora, mediante un truco, un modo *Smooth* con un *scaling* mas suave, y de propina nuevas versiones de la BSO original. Desgraciadamente, este último detalle se perdió con la adaptación a occidente en 1997, dado que **Sega** integró en un sólo CD-ROM tres *Sega Ages* (***OutRun***, *AfterBurner*, *Space Harrier*) y ya no quedaba sitio en el CD para florituras. A menos que seas millonario y tengas la *coin-op* en el salón, no lo dudes: métete en tu sitio de subastas virtuales favoritos, y a por la versión **Saturn**. Ya es hora de revivir la magia.

LA MEJOR CONVERSIÓN DOMÉSTICA, LA DE SATURN, SIN NINGUNA DUDA

RAZONES DE 10

1 EL MUEBLE DELUXE
350 kilos, una pantalla de 25' y movimiento hidráulico en el asiento. Costaba 20 duros, pero vaya si merecía la pena...

2. BSO INOLVIDABLE
Magical Sound Shower, *Splash Wave*, *Passing Breeze* y *Last Wave*... 22 años después, seguimos tarareándolas.

3 HIROSHI MIYAUCHI
El responsable de la mejor BSO de todos los tiempos. También trabajó en la música de *AfterBurner*, *Hang-On*... menudo crack

4 LA COPILOTO RUBIA
Era mona, pero tenía muy mala leche. Sólo había que ver el broncazo que nos echaba tras pegar un trompo con el Ferrari.

5 EL BUG DEL TESTAROSSA
Ese logo del caballito rampante que cambiaba de sentido cuando tomábamos una curva. Qué majo.

6 ELEGIR LA RUTA
Toda una revolución en su día y un verdadero sacacuartos. ¿Cuánta pasta quemaste para llegar hasta el circuito de Autobahn?

7 LOS PAISAJES
Eran tan deslumbrantes que verlos ya era suficiente recompensa, lo de acumular puntos era algo secundario.

8 YU SUZUKI
El genio de AM#2 incorporó su propio homenaje a ***OutRun*** (una de sus obras más queridas) en el no menos memorable *Shenmue II*.

9 PURO OCHENTISMO
OutRun es diversión y colorido, buena música y ostentación hortera (ese Testarossa). Luego vendrían los sombríos años noventa...

10 SPRITE SCALING
Su encanto jamás podrá ser superado...ni siquiera por el más avanzado motor poligonal.

CONCLUYENDO

Si después de 22 años se sigue hablando de OutRun es por algo: su BSO (la mejor de la historia), su jugabilidad y el encanto de sus escenarios la convierten en el icono Retro por excelencia. Gracias, Sega. Gracias, Dios.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
9,5	9,9	9,7	9,2	ARCADE	10

CONSÍGUELO...

POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:

GAME-CentroMAIL.
C./Virgilio 9.
Ciudad de la Imagen
Pozuelo de Alarcón.
28223 Madrid.

En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

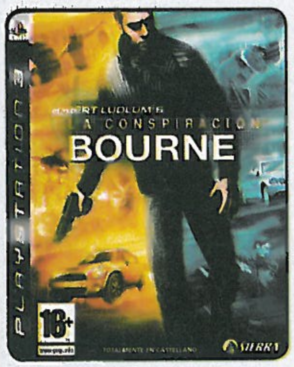
EN TU TIENDA

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.

Para más información llama al **902 17 18 19.**

DESCUENTO DE 5€ AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

PS3



PVP RECOMENDADO 59,95 €

SÓLO PARA xtreme

54,95 €



PVP RECOMENDADO 69,95 €

SÓLO PARA xtreme

64,95 €

PSP

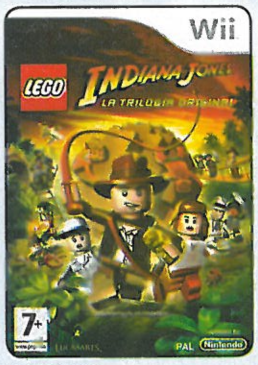


PVP RECOMENDADO 39,95 €

SÓLO PARA xtreme

34,95 €

WII

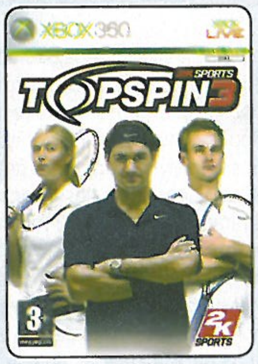


PVP RECOMENDADO 59,95 €

SÓLO PARA xtreme

54,95 €

XBOX 360



PVP RECOMENDADO 59,95 €

SÓLO PARA xtreme

54,95 €

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

CUPÓN DE PEDIDO

Juego	
LA CONSPIRACIÓN BOURNE	☐ AÑADIR AL PEDIDO
SINGSTAR VOL. 2 + MICRÓFONOS	☐ AÑADIR AL PEDIDO
SBK 08	☐ AÑADIR AL PEDIDO
LEGO INDIANA JONES LA TRILOGÍA ORIGINAL	☐ AÑADIR AL PEDIDO
TOP SPIN 3	☐ AÑADIR AL PEDIDO

NOMBRE ____ APELLIDOS ____

DIRECCIÓN ____ Nº ____ PISO ____

POBLACIÓN ____ CIUDAD ____ CÓDIGO POSTAL ____

TELÉFONO ____ NIF ____ EMAIL ____

☐ **CONTRA REEMBOLSO URGENTE**
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE AGOSTO DE 2008

Superjuegos xtreme · GAME · CENTRO MAIL

Retro xtreme

N°19
JULIO-AGOSTO 2008

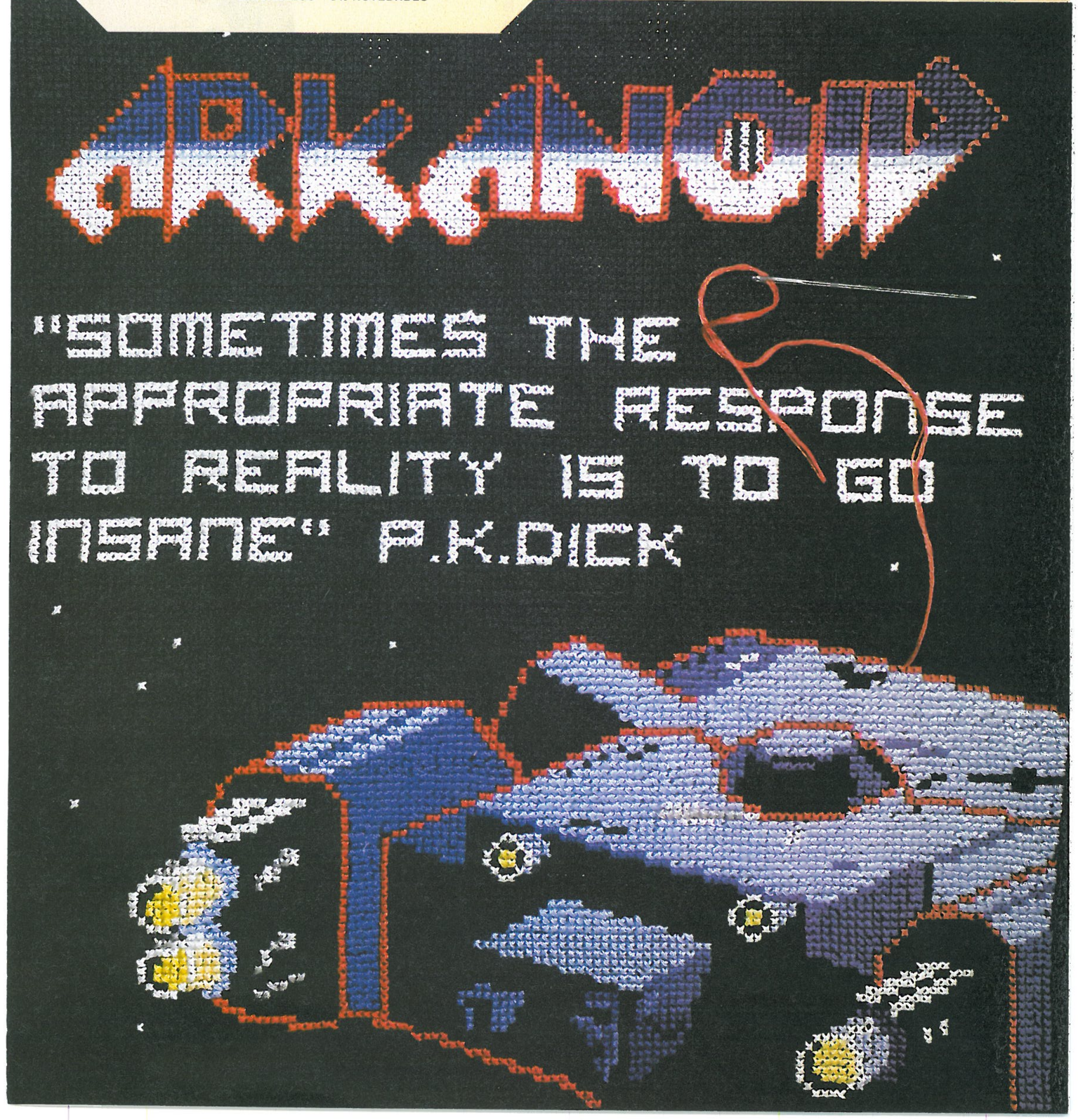
100% AÑEJO - 0% NOVEDADES

DYNAMITE DUX

BRAM STOKER'S DRACULA

SHINOBI

BEBIDAS REFRESCANTES

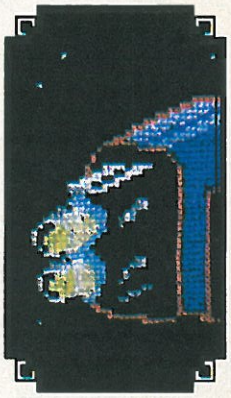


LAS COSAS, COMO HAN SIDO

_JOHN TONES

Obligarme a recuperar arkanoids y breakouts varios me ha hecho pensar no ya en la desoladora abstracción de sus propuestas gráficas, comprensibles en juegos cuya raíz está en una de las máquinas de arcade más antiguas de **Atari**, sino en las justificaciones argumentales, sinopsis disparatadas e intros con explicaciones que nadie ha pedido para esos grafismos. Comics que convierten una simple línea en una sofisticada y plana nave espacial y subterfugios narrativos procedentes de épocas en las que el fotorrealismo, simplemente, no era una opción. La señal de años donde las cosas eran sólo como podían ser.

_ILUSTRACIÓN POR EUNICE SZPILLMAN



STARCADE: JUEGOS Y TV

El programa decano de videojuegos para televisión, recuperado en Internet

Resulta curioso cómo revisitar el pasado puede resultar doloroso, yendo más allá del ejercicio de nostalgia, para dar toda una lección de cómo no deberían haberse dejado de hacer las cosas. Es el caso de *Starcade*, un clásico programa televisivo que reaparece en la web. La novedad es que no hay novedad: en la web (www.starcade.tv) pueden verse varios programas de la época de forma gratuita, puestos ahí con el único ánimo de recuperar el que fue el primer programa de televisión centrado exclusivamente en videojuegos. Resulta curioso cómo se esquivaban temas paralelos al mundo del videojuego, como pueda ser la crítica o la publicidad descarada, ya que *Starcade* era principalmente un programa competitivo, en el que una serie de concursantes median sus habilidades con las últimas novedades del momento, un lapso de tiempo de apenas dos años entre 1982 y 1984. Sin embargo, a través de esa competición esos temas paralelos aparecían, puesto que por un lado era una buena publicidad para el juego (o mala, según), y por otro lado no hay mejor forma de hacerse una idea de lo que un juego es o no es que viéndolo en funcionamiento, sin trampa ni cartón. Por supuesto, una idea inviable en el mercado actual, en el que los programas de videojuegos que se realizan en televisión son poco más que teletiendas rendidas a los intereses comerciales. Como viene siendo habitual, el elemento diferenciador se encuentra en Internet, y *Starcade* reaparece con sus episodios clásicos, para recordarnos que, por inocente que resultase su propuesta, sigue resultando válida al tratar a los juegos como lo que realmente son: el fruto del trabajo de alguien, y no un producto cuyo éxito se mide en números. **_Chaiko**

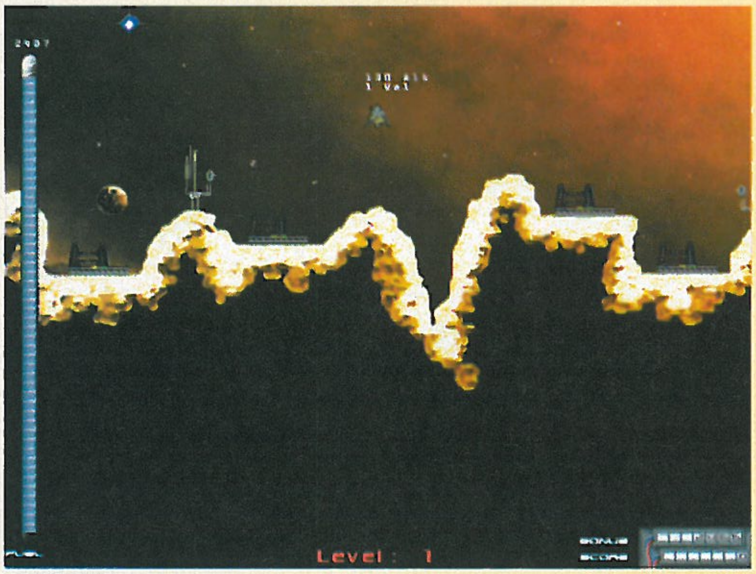
ECOS DEL PASADO QUE CONDUCEN A LA REFLEXIÓN





CEMENTERIO DE ELEFANTES Hoy día sería imposible encontrar semejante colección de arcades clásicos en perfecto funcionamiento. Claro que entonces no eran clásicos: eran la novedad.

REMAKE DEL MES



¡Y LA LUNA! No deja de resultar ridículo que la luna esté sembrada de pistas de aterrizaje, y que el sufrido piloto no tenga otra cosa que hacer aparte de aterrizar, pero lo cierto es que resulta entretenido.

LUNAR LANDER

www.acoders.com/acsite/viewsoftware.php?id=158

Lunar Lander es uno de esos clásicos inmortales que parió la **Atari** de los setenta, por lo que su continua revisitación es inevitable. En esta ocasión resurge en forma de *remake* con más colorido que el original, aunque conservando el estilo de juego básico: la misión del jugador es conseguir aterrizar el módulo lunar en alguna de las pocas superficies estables del satélite. Para ello hay que lidiar con la gravedad usando los motores del módulo, y hacer un uso virtuoso de la dirección del mismo. El *remake*, aparte del redibujado gráfico, incluye una veintena de niveles y la posibilidad de comprar depósitos de combustible extra y motores mejorados para el módulo, superando así al original al restarle monotonía a su desarrollo. Lo que por fortuna permanece intacto es su endiablado nivel de dificultad. **_Chaiko**

SPEED RACER EL VIDEOJUEGO

WARNER BROS. ENTERTAINMENT Y SUPERJUEGOS XTREME TE DAN LA OPORTUNIDAD DE CONSEGUIR UNO DE ESTOS MAGNÍFICOS PREMIOS DEL JUEGO SPEED RACER, PARA NINTENDO DS Y PARA WII. PARA PARTICIPAR EN EL CONCURSO, ENVÍA UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA ANTES DEL 31 DE AGOSTO DE 2008.

¡REGALAMOS 10 LOTES!

1 JUEGO PARA WII • 1 JUEGO PARA NINTENDO DS • 1 TOALLA • 1 CAMISETA





En España la serie se llamaba...

A) Bola de Dan

B) Meteoro

C) Mazinger Z

Xtreme 3+ NINTENDO DS

CONCURSO SPEED RACER

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra speedsj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: speedsj A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados a una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 31 de agosto de 2008.

shinobi

Nadie dijo que ser ninja fuese fácil: puede resultar complicado mantener el tipo enfrentándose a tantos peligros.

_CHAIKO





SHINOBI (ARCADE)

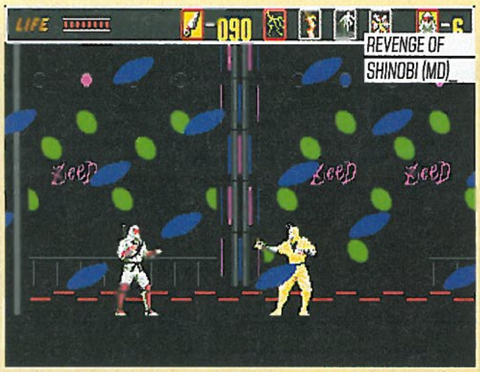
En 1986, Joe Musashi se convirtió en la estrella de los salones recreativos de la mano de una **Sega** en estado de gracia. Retomando los conceptos jugables que presentó **Namco** en *Rolling Thunder*, **Sega** intercambia el mundo de los superespías sesenteros por uno todavía más apasionante: un universo de acción explosiva en el que los ninjas campan a sus anchas. ***Shinobi*** es un buen toque de atención para quien piense que, con los videojuegos, tiempos pasados siempre fueron mejores. Y es que el ***Shinobi*** original es una explotación del ya mencionado *Rolling Thunder*, éxito a nivel mundial apenas unos meses antes de que **Sega** lo tomase como inspiración sin ningún reparo.

Presente está la lucha en dos niveles de altura, y la estructura de juego de acción con *scroll* lateral con un ligero toque de plataformas. En los ochenta se producían copias de los juegos de éxito tanto como hoy día... aunque tal vez los creadores de videojuegos actuales podrían aprender un par de lecciones en cuanto a carisma. Y es que ***Shinobi*** va más allá del modelo original, y consigue salpicar la pantalla de acción inigualable. Desde el rescate de rehenes, hasta las llamativas fases de bonus que apelotonaban mirones alrededor de la máquina, ***Shinobi*** es una muestra del buen hacer de **Sega** en los juegos de acción, y Joe Hisaishi derrocha personalidad con técnicas de combate a corta y larga distancia, ya sea en lucha a cuerpo a cuerpo, con la espada, o lanzando *shurikens*, una estudiada combinación de tipos de lucha cuyo conocimiento resulta vital para superar un juego realmente difícil.

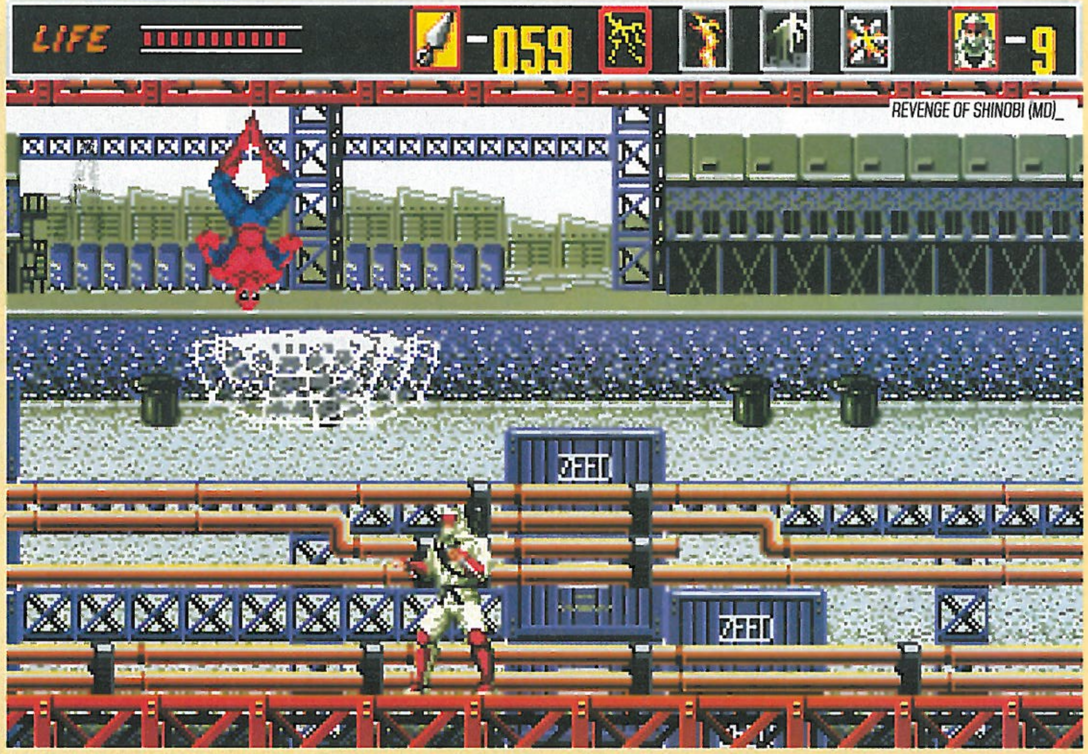
En ***Shinobi***, además, queda establecida una característica recurrente en la saga: el delirante diseño de los jefes finales. Con varias conversiones para todo tipo de plataformas, cabe destacar la de **Master System**, conservando el cuidado sistema de combate y añadiendo nuevas armas con un aspecto audiovisual notable.

Y llegaron las secuelas

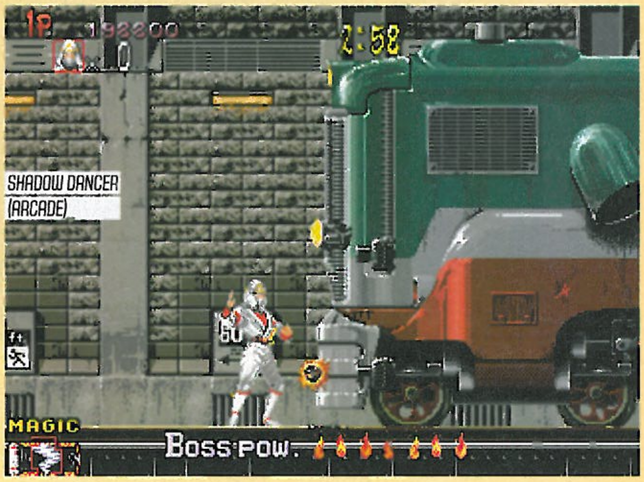
Sega prepara un lanzamiento estrella para su recién engendrada **MegaDrive**, un título que impulse las ventas de la consola y refuerce la idea de que es un sistema con poco que envidiar a las máquinas recreativas. ***The Revenge***











sega recrea con «shinobi» una de las paradas obligatorias en la vida del adolescente de los ochenta_

of Shinobi llega en 1989, e inmediatamente repite el éxito de su predecesor, aunque se trate de una exclusiva para una consola de 16 bits. En lo jugable retoma los dictados de la primera entrega, repartiendo el estilo de juego entre el combate y las plataformas, aunque añadiendo nuevos elementos que afectan a ambos rasgos: control más inmediato en los saltos en un juego que da mucha más importancia a las plataformas (inolvidable el laberíntico nivel final), y la inclusión de cuatro tipos de *ninpo*, magia ninja cuyo uso es vital en un juego extremadamente difícil. Destaca el delirante diseño de los jefes finales, desde superhéroes no licenciados hasta dinosaurios. En su época era imposible dar con algún chiquillo que no conociese el truco para obtener *shurikens* infinitos.

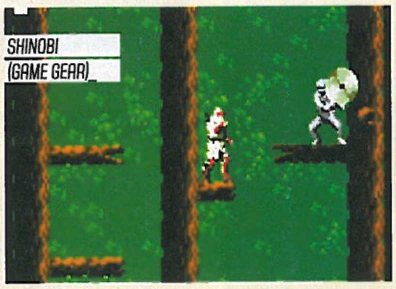
En ***Shadow Dancer***, Joe Musashi cede el protagonismo a su hijo, en la que será la primera de las ausencias del héroe original de la saga. ***Shadow Dancer***, al contrario que ***Revenge of Shinobi***, es lanzado en salones recreativos para después ser convertido a varios formatos, y conserva casi intacta la jugabilidad del primer ***Shinobi***, aparte de la desactivación de bombas, y el añadido de un perro ninja como compañero. Por lo demás todo sigue igual, *final bosses* incluidos, siendo un buen juego... aunque algo frustrante en cuanto a dificultad.

En su conversión para **Mega Drive**, **Sega** reinventa el juego. Tal vez el cambio más alocado sea el de los niveles de *bonus*, que en este caso nos muestran al ninja saltando de un edificio y matando a los ninjas enemigos mientras el suelo se acerca peligrosamente. El perro del arcade apenas es un adorno, y el juego pierde en espectacularidad visual en magias y jefes finales. Sin embargo se añaden más niveles, y el juego resulta algo más accesible en cuanto a dificultad que el original, dando como resultado una conversión que supera al modelo que le sirve de base.

Ideas de bombero

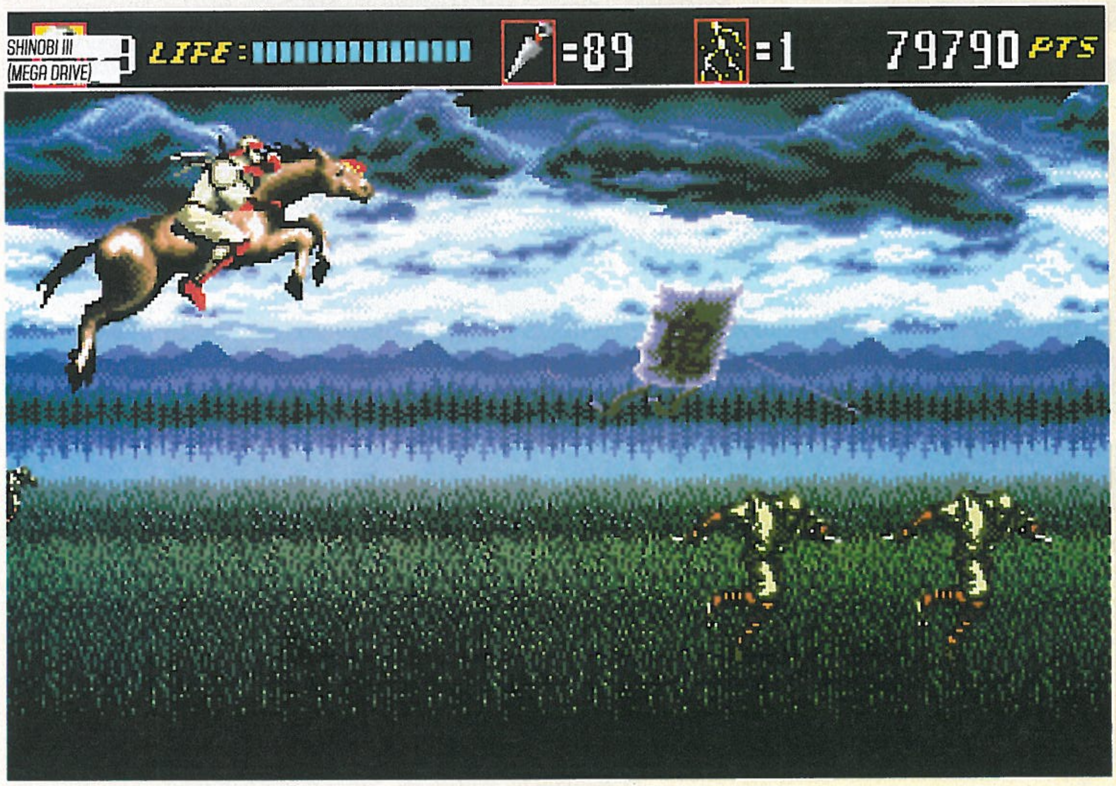
La saga estaba llevando un camino demasiado bueno, y en algún momento tenía que aparecer la oveja negra de la familia, que en este caso es ***The Cyber Shinobi***, puesto a la venta en 1990. Lanzado para **Master System** únicamente en Europa, ***The Cyber Shinobi*** es un terrible juego de acción con una detección de colisiones nula -agravada por el cortísimo alcance del arma del prota- ➲







UN VEHÍCULO A SU ALTURA Es obvio que un ninja no va a pasearse por ahí con un descapotable cualquiera. Este nivel a caballo es una agradable sorpresa, y una ruptura en el juego.



¡DESPROPORCIÓN! El enfrentamiento con dinosaurios es un clásico en la saga, apareciendo en varios juegos incluso en versión cibernética. Mejor imposible.



gonista-, un control que va más allá de lo impreciso, y una presentación audiovisual que empeora muchísimo respecto a la conversión para **Master System** del primer ***Shinobi***. El ánimo de explotar la gallina de los huevos de oro queda patente con un juego que huele a desarrollo apresurado, y que probablemente ni siquiera nació como juego de ***Shinobi***. La idea de mezclar *cyborgs* y ninjas podía sonar genial cuando se puso sobre la mesa, pero la ejecución es horripilante, y ***The Cyber Shinobi*** es, por méritos propios, el peor juego de la saga.

De nuevo buscando hacer caja en el mismo 1990, **Sega** lanza para **Master System *Alex Kidd in Shinobi World***. Sin embargo esta vez resulta un experimento afortunado que tiene como fruto un juego decente. Fusionando los conceptos de las series *Alex Kidd* y ***Shinobi***, ***Alex Kidd in Shinobi World*** es un juego de acción en el que están presentes tanto las bases de ***Shinobi*** (espada, poderes ninja, *shurikens*, acción con scroll lateral, e historia de serie Z), como las de *Alex Kidd* (fases acuáticas, bloques destructibles, y el control resbaladizo típico de la saga). El juego no resulta especialmente largo ni difícil, y parece dirigido a un público más joven que el fan prototípico de ***Shinobi***, pero resulta sin duda un buen juego de acción y plataformas con unos aspectos técnicos muy refinados. Una buena adición a la saga ***Shinobi***, y el mejor canto de cisne posible para Alex Kidd, que se despidió con este juego y aún no ha reaparecido.

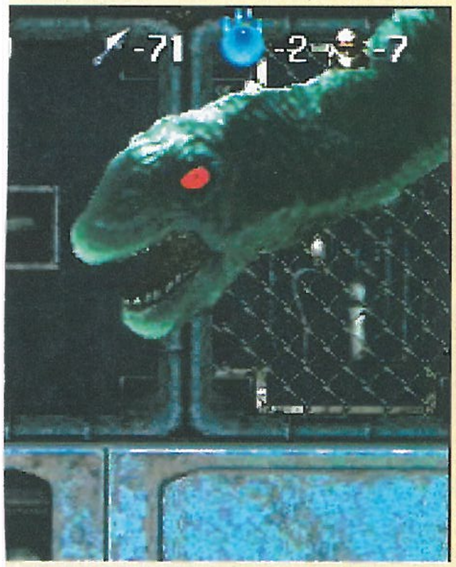
«Alex Kidd in Shinobi World» es un juego de acción en el que están presentes tanto las bases de Shinobi como las de Alex Kidd

En 1991 **Sega** lanza un juego exclusivo para **Game Gear** titulado simplemente ***Shinobi***, pero que va más allá de la simple conversión. Este ***Shinobi*** es un juego completamente nuevo que retoma la jugabilidad de ***Revenge of Shinobi***, pero añadiendo nuevos elementos a la fórmula: en lugar de un solo protagonista, el jugador puede seleccionar su personaje de entre cinco posibles, una vez los libera a medida que avanza el juego. Cada uno de ellos tiene un arma distinta, y resultan útiles dependiendo del nivel visitado, en una fórmula que puede recordar a *Megaman*. A pesar de tener cierto aire a series como *Bioman* o *Power Rangers*, en parte debido a la clasificación por colores de los ninjas, el juego no es precisamente infantil, y tiene uno de los niveles de dificultad más elevados de la saga (aunque resulta un caso curioso: la dificultad va de más a menos, resultando más sencillo al aumentar el grupo de ninjas). Un excelente apartado audiovisual, y una nueva banda sonora de **Yuzo Koshiro** redondean a la perfección un producto nada desdeñable.

Shinobi 2: The Silent Fury, de nuevo para **Game Gear**, no se hace esperar mucho, y abunda en los conceptos introducidos en la primera entrega. Sin embargo en esta ocasión no sólo hay que rescatar al resto de ninjas, sino que hay que encontrar una serie de cristales ocultos a lo largo de los niveles, sin los cuales resulta imposible acceder al último nivel del juego. No deja de ser una idea que busca añadir algo de rejugabilidad a un título bastante repetitivo. En cualquier caso en esta secuela se ajusta uno de los aspectos menos cuidados de la primera entrega, su dificultad, y además se añade un agradecido sistema de *passwords*, conformando uno de los mejores títulos de la saga.

Maestro ninja

Los 16 bits estaban en su punto álgido en 1993, y ***Shinobi III: Return of the Ninja Master***, es una muy buena muestra de ello. El juego da muestras de la experiencia acumulada tanto en el apartado técnico referido al propio desarrollo para **MegaDrive**, como a los mismos aspectos jugables de la saga. La principal aportación al estilo de juego de este ***Shinobi III*** es un notable aumento en



SHINOBI Y LOS 128-BITS

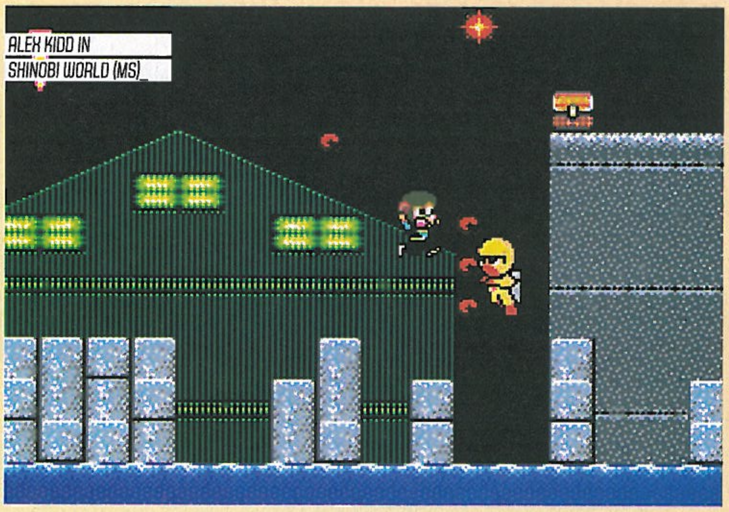
Shinobi no escapó a la resurrección oportunista para **PlayStation 2**, tal vez intentando replicar el éxito de *Ninja Gaiden* en **Xbox**. Sin embargo, la **Sega** del siglo XXI tiene poco que ver con la que dio vida a la saga, y ***Shinobi*** se queda en un juego mediocre, con una dificultad excesiva (por mal ajustada, y por decisiones de diseño discutibles, como la ausencia de puntos de control), y que carece de la personalidad de los grandes títulos de la saga. A pesar de ello contó con una secuela, *Nightshade*, protagonizada por una mujer ninja. En esta secuela se resuelven los problemas de dificultad y se facilita el control, aunque comparte el desarrollo aburrido.







REVENGE OF SHINOBI (GBA)_



ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD (MS)_

Las facultades de ninja pueden mermar si no recibe el cariño apropiado... algo que le ha faltado a shinobi_

la velocidad de juego respecto a anteriores entregas. Para equilibrar el asunto se añaden nuevos movimientos, como el sablazo en carrera, un sistema de bloqueo, o patadas aéreas, todo ello buscando no sólo aumentar la lista de movimientos, sino hacer de ***Shinobi III*** un juego más fluido e intuitivo, adaptado al nuevo ritmo. Técnicamente resulta uno de los mejores títulos desarrollados jamás para una consola de 16-bits, y es que a la velocidad y fluidez ya mencionadas se une un aspecto audiovisual de relumbrón, con gran variedad en unos escenarios que resultan tan evocadores como los del mejor arcade ochentero, cerrando así un círculo de buen hacer bidimensional. ***Shinobi III*** es, con mucho, el mejor juego de la saga, y una de las cumbres de los juegos de acción bidimensional.

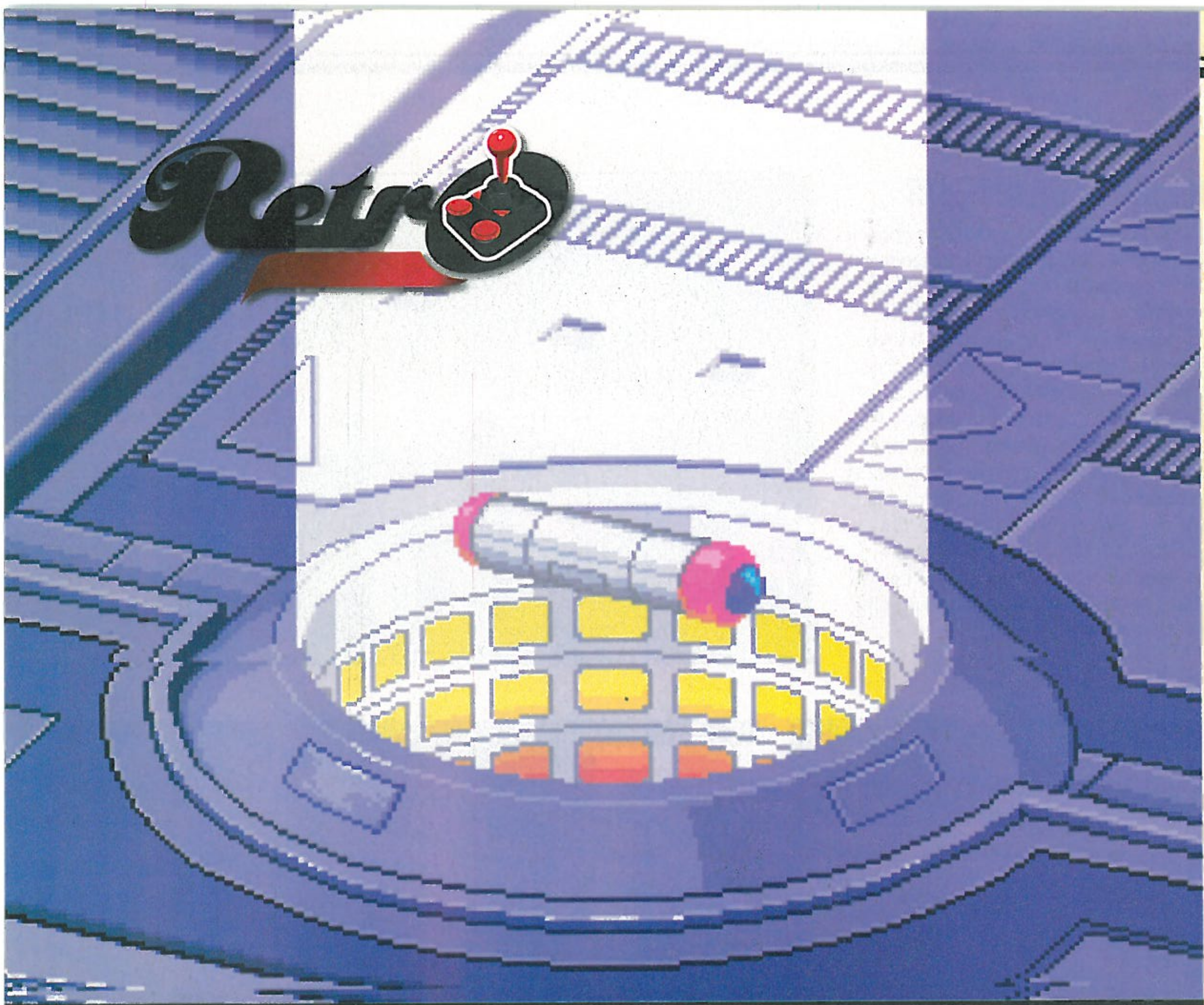
Con la llegada de las consolas de 32 bits, **Sega** decide en 1995 llevar a los hogares una nueva entrega de su antaño personaje estrella con ***Shinobi Legions***. Aprovechando la capacidad del novedoso CD-ROM, ***Shinobi Legions*** está plagado de secuencias en *Full Motion Video* que ilustran el frágil argumento del juego. Además, siguiendo con los vicios y tendencias de la época, ***Shinobi Legions*** presenta unos personajes digitalizados, al estilo de *Mortal Kombat* o *Street Fighter: The Movie*. El resultado, en términos visuales, resulta aberrante, especialmente por una animación muy poco cuidada que resta efectividad a los propios gráficos. Pero arañando más allá de la superficie, el jugador se encontrará con un muy buen juego de acción, y el último representante de la saga digno de mención.

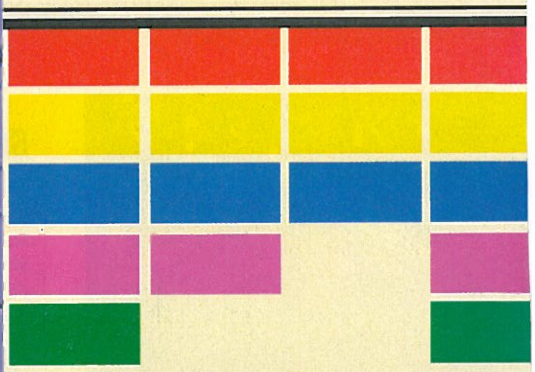
En lo jugable se toman una serie de decisiones valientes. Por un lado el aspecto mágico del juego queda bastante restringido, dejando los *ninpo* repartidos por los niveles, pero eliminando la posibilidad de acarrearlos y utilizarlos a discreción. Por otra parte, se concede una mayor importancia al combate con la espada, resultando así además el juego más violento de la serie (y quizás de nuevo inspirado en *Mortal Kombat*, el único juego de la saga con salpicones de sangre). A pesar de su extraño aspecto visual, ***Shinobi Legions*** mantiene el tipo en lo jugable con un diseño de niveles a la altura de los mejores ***Shinobi***.

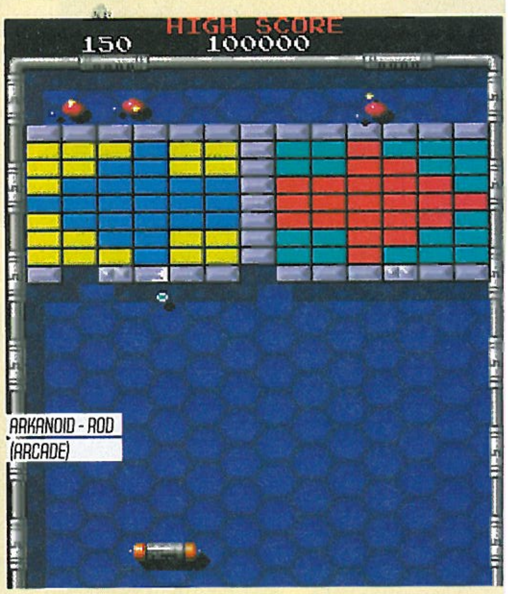
Además consigue resultar especialmente entretenido y divertido gracias a la película de serie Z que desarrolla la historia del juego entre nivel y nivel.

Este ***Shinobi*** hubiese sido la última aparición bidimensional del ninja de **Sega** de no ser por ***Revenge of Shinobi***, lanzado en 2002 para **Game Boy Advance**. Lejos de ser una nueva versión del clásico para **Mega Drive**, como engañosamente dio a entender el título, se trata de un nuevo juego desarrollado por **THQ** sin el apoyo de **Sega**. Este ***Revenge of Shinobi*** resulta doloroso para el fan de la saga: no conserva ni su tipo de acción ni prácticamente ninguno de los otros elementos característicos, como puedan ser las plataformas. A cambio, ofrece una aventura monótona, comparativamente desprovista de combates, en la que nuestro sufrido ninja pasa demasiado tiempo recorriendo los escenarios en busca de interruptores o llaves que le permitan avanzar. Técnicamente resulta correcto, pero la parte jugable flojea, situándolo tan sólo un par de puntos por encima del muy horrible ***The Cyber Shinobi***.

Ese mismo 2002 ***Shinobi*** daría el paso a las tres dimensiones, pero resultaba evidente que el viejo **Shinobi**, que había sido uno de los líderes de los juegos de acción lateral, estaba condenado a la extinción. En cualquier caso, tal y como ha demostrado su colega Ryu Hayabusa... un ninja nunca desaparece del todo.







ARKANOID - ROD (ARCADE)

_JOHN TONES

arkanoid

solo los auténticos clásicos tienen la madera conceptual tan consistente como para convertir un frontón en odisea espacial...

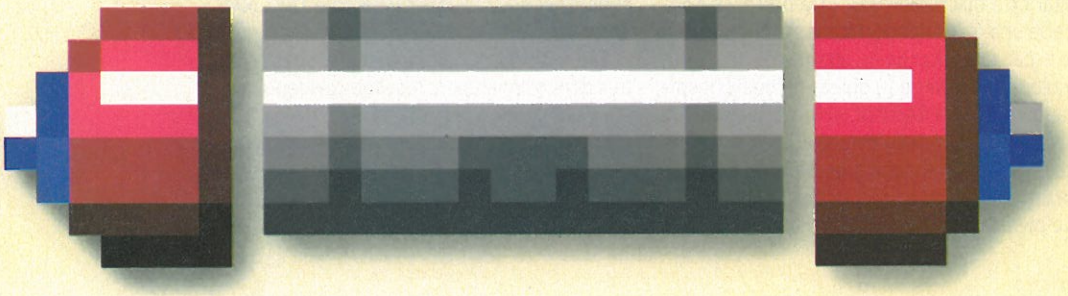
La feroz abstracción gráfica de los primeros videojuegos obligó a agudizar el ingenio de sus responsables para justificar el salto visual entre lo que se veía y lo que se juraba al jugador por todo lo sagrado que estaba viendo. A esas carátulas delirantemente ajenas al contenido real de los juegos (mi favorita: esa epopeya insecticida de los anuncios de *Centipede* que luego eran... aquello) se sumó una fiebre por fabricar palabras que pasaron con presteza al vocabulario popular.

Así, *Space Invaders* y sus sucesores se convirtieron en letales «matamarcianos». *Pac-Man* hizo nacer el afortunadísimo «comecocos» que hoy seguimos empleando con orgullo. Y unos años más tarde, *Breakout* y sus innumerables clones, entre los que se encuentra el ***Arkanoid*** que hoy nos ocupa, fueron conocidos con el hiperexpresivo término «machacaladrillos». Así, en esta España nuestra, tan rupestre y poco amiga de las fantasías galácticas, a causa de ese popular denominativo no hubo que inventar glamourosas excusas que convertían la raqueta que controlaba el jugador en sofisticados métodos de exploración espacial. Así se devolvió a *Breakout* y ***Arkanoid*** al campo de juego al que pertenecían: el de la demolición controlada.

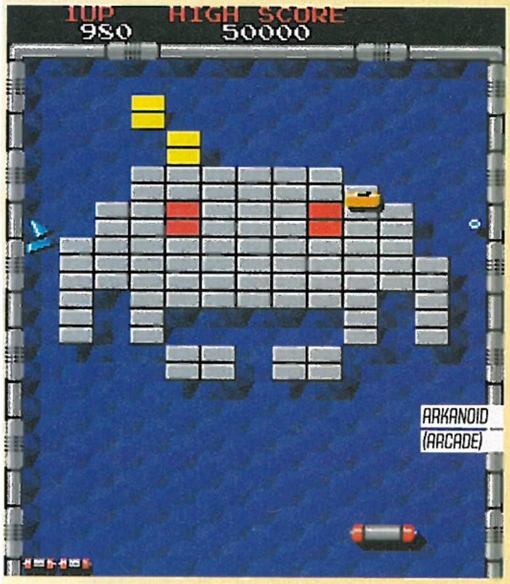
Breakout merece mucho más espacio del que le vamos a dedicar aquí. No es un antecedente menor del clásico de **Taito**, ni mucho menos, y en la historia de su desarrollo entran nombres tan esenciales para entender no ya la industria de los videojuegos, sino la de la informática doméstica, como los de **Nolan Bushnell**, **Steve Bristow**, **Allan Alcorn** (pilares esenciales en la historia de **Atari**, y por tanto, en la del medio), **Steve Jobs** y **Steve Wozniak** (fundadores de **Apple**). Los dos primeros concibieron en 1976, con una inteligencia comercial fuera de toda duda, un *Pong* para un solo jugador. Una sola raqueta, la del jugador, contra la máquina. Encargaron la producción del juego a **Alcorn**, que a su vez contactó con **Jobs** para que lo programara.

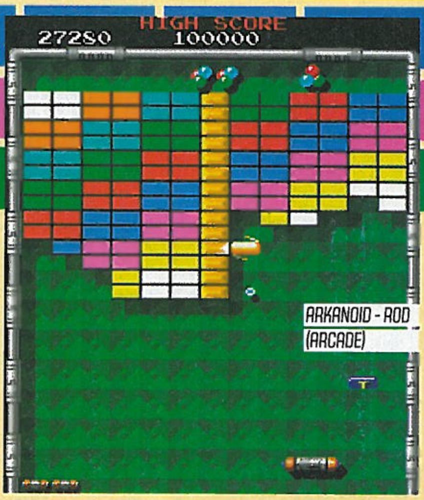
Jobs y **Wozniak** crearon un entretenimiento de sólo dos pantallas, en las que ocho hileras de ladrilos de colores (falsos: la pantalla era monocroma y los colores se conseguían con celofán adhesivo) resisten los envites de una poderosa esfera indestructible que el jugador controla golpeándola con una raqueta horizontal en la parte inferior de la pantallla. Como en *Pong*, dejar escapar una pelota equivale a la pérdida de una vida. Ya en *Breakout*, **Jobs** y **Wozniak** inventaron una serie de inconveniencias que dificultan el juego: cuando la pelota golpea la parte superior de la pantalla el tamaño de la raqueta se reduce a la mitad, y la velocidad de la esfera se incrementa tras cuatro y doce golpes, y tras impactar con las hileras naranja y roja.

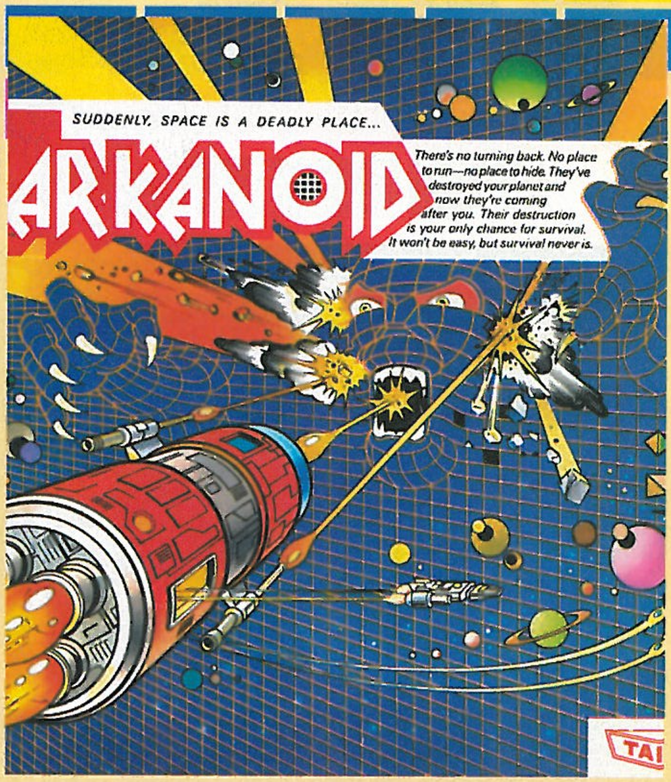
Con una estética aún minimalista, fondos sin relieve y más abstracción conceptual que *Pong* (que al fin y al cabo era un simbólico partido de tenis, pero... ¿esto?... en algunos muebles



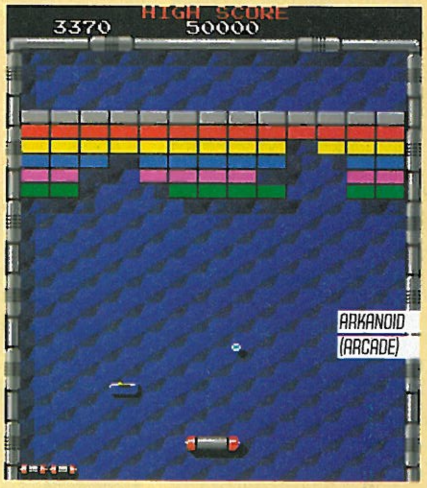
NAVES FIRMES Perfectamente horizontal. Si no fuera tan japonesa, calificaríamos su diseño de rotundamente soviético.







TEBEOS INTERESPACIALES Algunas versiones domésticas del juego, como esta de disco para Commodore 64, incluían un tebeo mareando la perdiz argumental.



de recreativa podía verse un preso intentando destrozar el muro de una prisión a pelotazos), *Breakout* disfrutó de unas cuantas secuelas que siguieron indagando el camino hacia **Arkanoid**, camino que quedaba definido por dos características adicionales: argumento y *power-ups*.

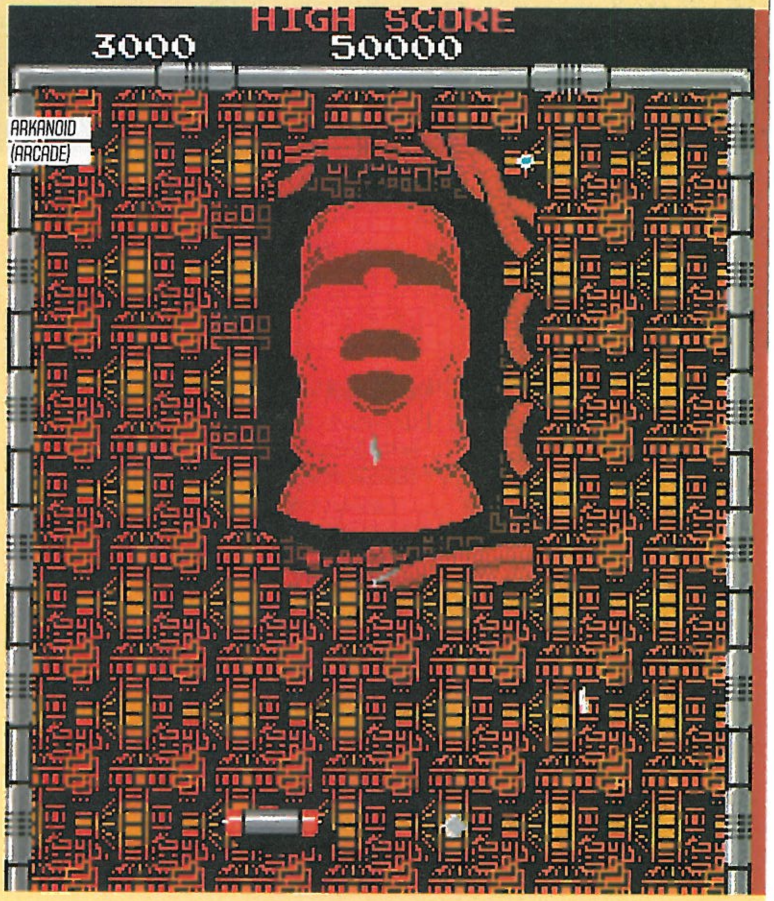
Naves silenciosas

Creado por **Taito** en 1986, podemos ingeniar pocas excusas para disculpar a la compañía japonesa de su desvergüenza a la hora de clonar *Breakout*. Sin embargo, **Arkanoid** destila algo de lo que *Breakout*, en su primigenia esencialidad, carece: estilo. Así, es imposible no pensar en *Pong* al jugar a *Breakout*. Pero la realización técnica y artística de **Arkanoid**, por otro lado, es tan brillante que parece un juego completamente nuevo. La sombra de *Pong* y *Breakout* se han esfumado.

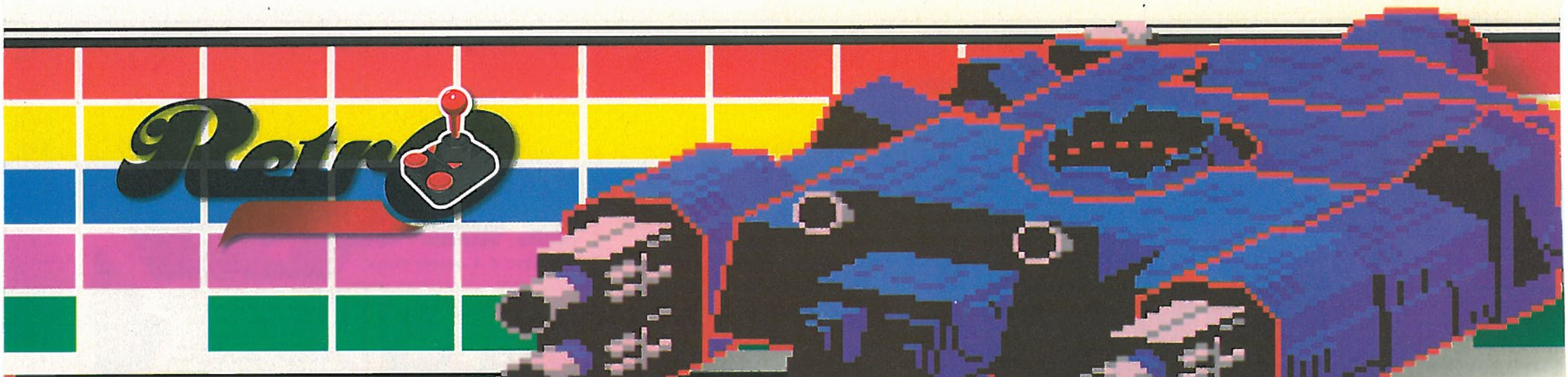
El primero de esos rasgos de estilo propio está en el argumento, innecesario pero rebosante de vida e ingenio. Lo escueto de su formulación deja parte de su construcción al jugador, un truco para parchear carencias técnicas muy habitual en los ochenta, y responsable de que muchos juegos antiguos sean recordados hoy como atmosféricos y personales: sus desarrollos, sus excusas argumentales eran lo que el jugador quería que fuesen. Aún hoy no hemos aprendido a valorar esta cuestión en su justa medida.

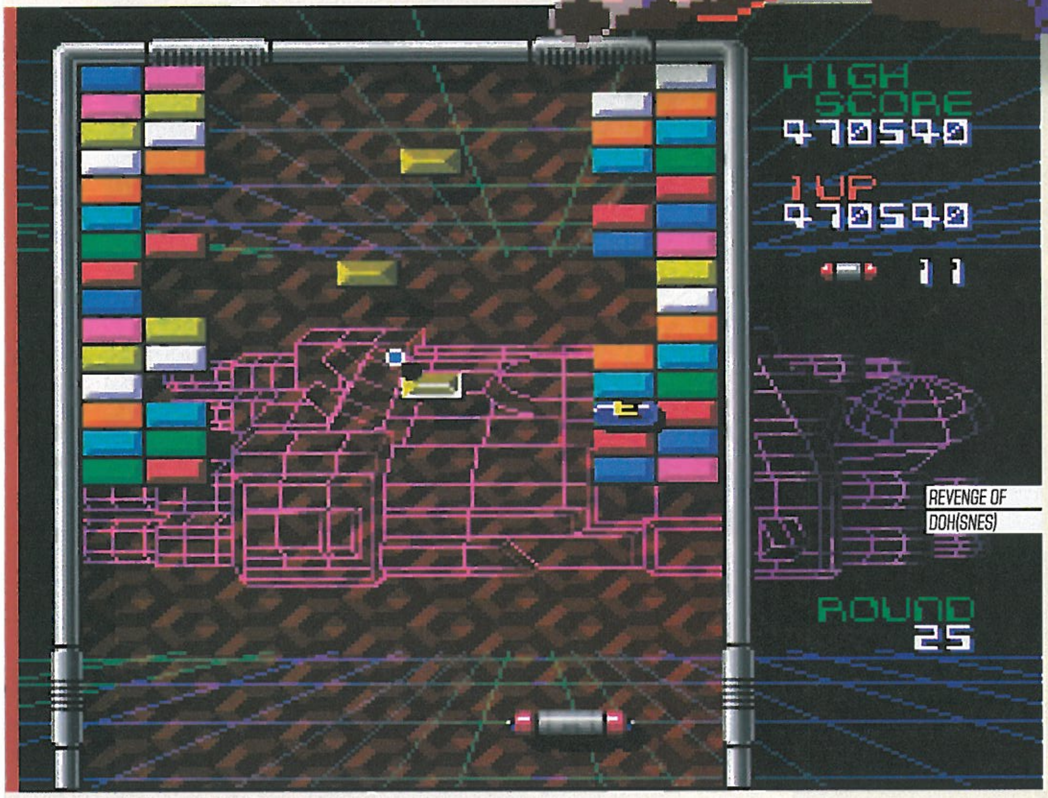
La cuestión es que el argumento de **Arkanoid** se formula a través de dos andanadas de escueta información. Al principio, se nos dice: «*La época y tiempo de esta historia es desconocida*». Me encanta esa frase. Y sigue: «*Después de que la nave nodriza Arkanoid fuera destruída, la cápsula espacial Vaus consiguió escapar. Pero sólo para ser atrapada en el espacio por alguien*». Ese alguien podría ser Doh, una fuerza maligna por cuyo interior tendrá que abrirse paso la Vaus. De 33 niveles y cientos de ladrillos está compuesto este supervillano hueco que Vaus destroza al viejo estilo *Breakout*: tres bolas por partida y a romper. Si lo consigue, reventando la cabeza de Doh (literalmente, en el último nivel, una jeta moai que hace pensar qué demonios tenía la cultura japonesa -ver *Gradius*- en contra de estas simpáticas aunque inquietantes cabezas primigenias), más argumento es desvelado con las frases que cierran el juego: «*La fuerza controladora de dimensiones Doh ha sido demolida, y el tiempo comenzó a fluir hacia atrás.*»



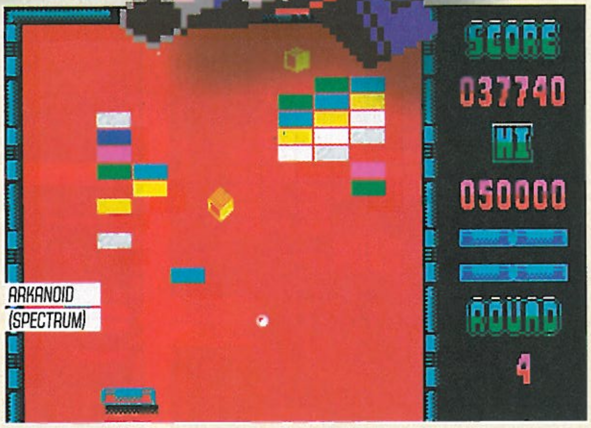


algo tan sencillo como los power-ups convirtieron un clon en una copia visionaria_

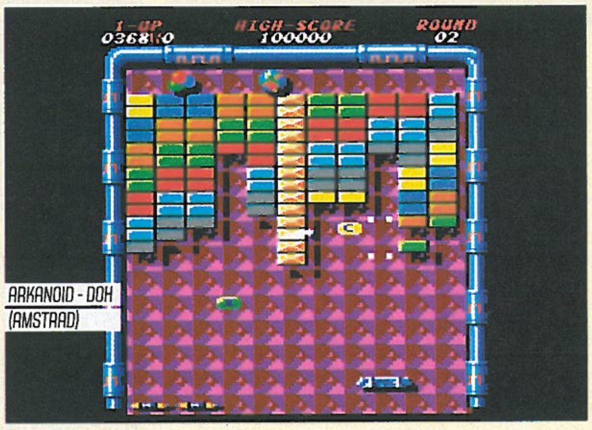




REVENGE OF DOH(SNES)



ARKANOID (SPECTRUM)



ARKANOID - DOH (AMSTRAD)

«Revenge of Doh» y «Doh it Again»: dos secuelas que destacaron frente a los innumerables exploits del clásico_

La Vaus consiguió escapar del espacio distorsionado. Pero el auténtico viaje de Arkanoid en la galaxia sólo ha comenzado". Sea lo que sea que quiere decir todo ello.

La Vaus tiene que recoger los *power-ups* que dejan caer determinados ladrillos al explotar: lásers, multiplicación de las bolas, aumento de su tamaño... y combatir ladrillos de todo tipo (indestructibles, que hay que golpear varias veces o normales) y pequeñas formas de vida que desviarán la trayectoria del proyectil. **Arkanoid**, simplemente, capturó la esencia de *Breakout* y multiplicó sus posibilidades, convirtiendo un simple juego de paciencia y puntería en un genuino arcade donde la memoria, el tesón, el nervio y la habilidad pura eran necesarios a partes iguales.

Arkanoid Doh

Las secuelas de **Arkanoid** fueron muy notorias. Ya que en lo narrativo no tenía muchos lugares donde ir, se dedicaron a mejorar lo que ya estaba perfectamente perfilado en la primera entrega. O cómo hacer que romper una pared de ladrillos con una pelota fuera una experiencia aún más excitante.

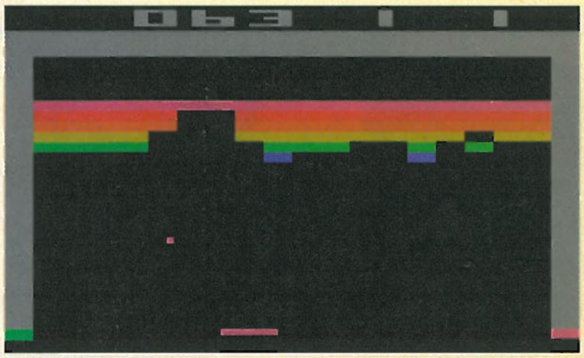
Arkanoid - Revenge of Doh, de 1987, devuelve a Doh a la vida (personificado, de nuevo, en una cabeza final y un jefe intermedio con forma de corazón) para que el jugador lo destroce a pelotazos a lo largo de 30 niveles. Su gran novedad está en las Warp Gates, dos puertas distintas que se abren al completar cada nivel, y que llevan al jugador a dos respectivas versiones diferentes del nivel posterior. Y así sucesivamente. Por lo demás, mínimas mejoras jugables (ladrillos que se mueven, otros que reaparecen tras haber sido destruídos, mayor variedad de *power-ups*, algunos tan enloquecidos como la aparición simultánea de 20 pelotas en pantalla) y gráficas (con sus fondos de inspiración futurista y su uso de los ladrillos como si fueran pixelazos decorativos), convierten a ***Revenge of Doh*** en el machacaladrillos más bonito y divertido de la etapa clásica del género.

Merece la pena destacar, como secuela *sui generis* de la serie, ***Arkanoid: Doh It Again*** (también conocido, con justicia como ***Arkanoid 3***), aparecido en 1997 para **SNES**. En esta ocasión el argumento es levemente narrativo: la Vaus es una nave de exploración cuya misión consiste en encontrar nuevos planetas. Doh está colocando bloques por todo el universo para impedirlo (sí, así de literales son los juegos que amamos) y la tarea de la Vaus es abrir paso a lo largo de nada menos que 99 niveles.

Dos grandes novedades posee este ***Doh It Again***: por un lado, el uso opcional (y poco recomendable) de uno de los periféricos más ignotos de la consola, el ratón. Y por otro, la potenciación de los enemigos como estorbo primordial del jugador, que no se conforman con explotar como en anteriores entregas, sino que se convierten en bloques, más pelotas, imanes... Redondeémoslo con unas cuantas modalidades para dos jugadores (sucesivos o simultáneos con pantalla partida o común) y un simpático editor de niveles similar al que ya poseían las versiones domésticas de ***Revenge of Doh*** y que, por desgracia, no ofrece la posibilidad de conservar las creaciones y obtendremos un final de serie espléndido para un género deliciosamente caduco. A la inmortalidad por lo inconcreto.

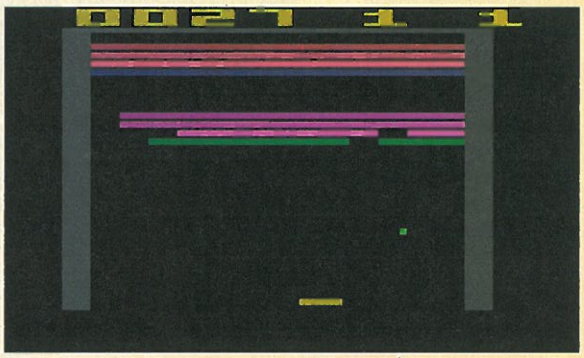
10 MACHACALADRILLOS HISTÓRICOS_

Ni están todos ni pretenden estarlo. Sólo un repaso orientativo por un subgénero a menudo rebosante de productos clónicos y sin ingenio, pero con sorpresas como estas...



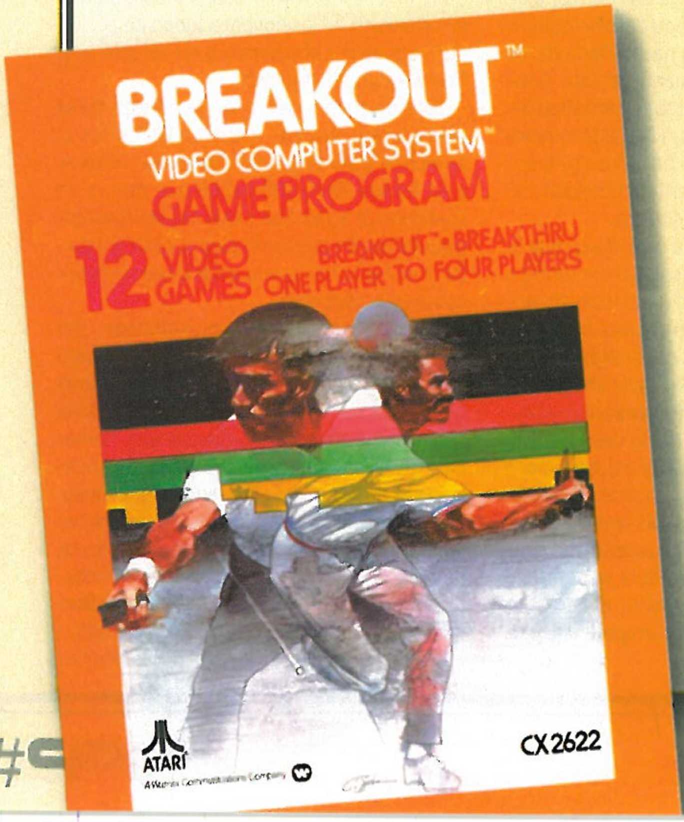
BREAKOUT (ATARI 2600)

Quizás la más interesante de todas las versiones domésticas del clásico. A pesar de la carátula, de necio encanto actual, contaba con una línea argumental distinta a las costumbres galácticas de los venideros ***Arkanoids***: el jugador es un preso que intentaba escapar de una fortaleza.



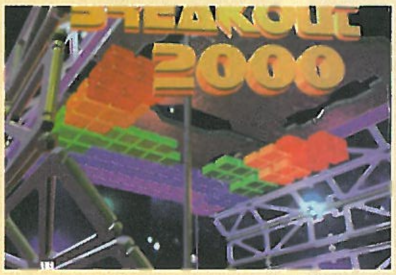
SUPER BREAKOUT (ATARI 2600 Y OTROS)

Viva el multijugador: posibilidad de controlar dos raquetas y dos pelotas simultáneamente, y un modo de juego en el que las líneas de ladrillos descienden hacia el jugador, en una copia de *Space Invaders* que en realidad precede, en versión invertida y surreal, nada menos que a *Tetris*.



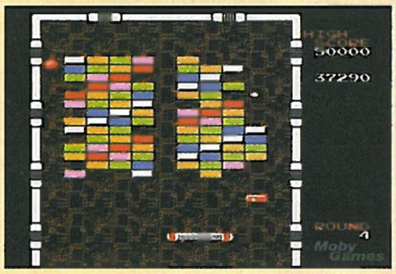
BREAKOUT 2000 (ATARI JAGUAR)

Versión en 3D de *Breakout*, con insólitos Modos para dos jugadores y *power-ups* de efectos beneficiosos o perversos ya abiertamente fusilados de ***Arkanoid***. Perspectiva absolutamente impracticable.



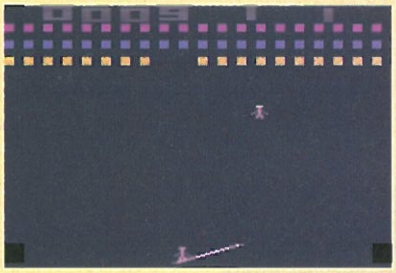
ARKANOID (NES)

De todas las versiones domésticas del clásico destaca esta por el Vaus Controller, un rarísimo periférico que imitaba el control de la máquina y cuya precisión solo ha sido igualada por el reciente ***Arkanoid DS***.



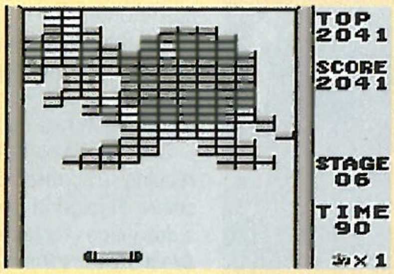
CIRCUS ATARI (ATARI 2600 Y OTROS)

Extrañísimo clon de *Breakout* creado por la propia Atari para el mercado doméstico inspirado en *Circus*, de **Exydy**. Dos payasos (bueno...) hacen disparates con un trampolín en un juego viejuno y bizarrete.



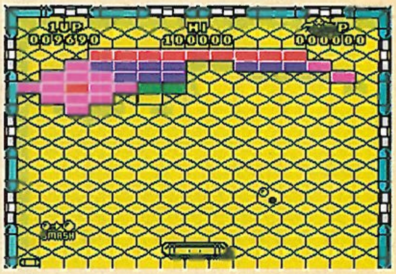
ALLEYWAY (GAMEBOY)

Mediocre machacaladrillos para **GameBoy** cuyo interés radica en los numerosos guiños a la fauna **Nintendo** y a su clara intención de convertirse en el *Tetris* de los clones de ***Arkanoid***. No lo consiguió.



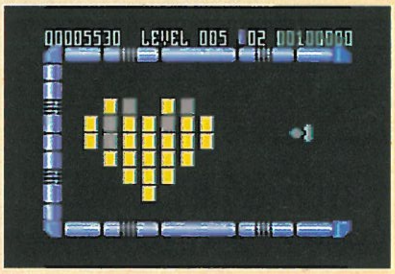
BATTY (SPECTRUM Y OTROS)

Desvergonzado clónico que fue regalado en 1987 con la revista *Your Sinclair*, y que alcanzó tal estatus de culto que se acabó lanzando de forma comercial. Incluye una opción para dos jugadores simultáneos.



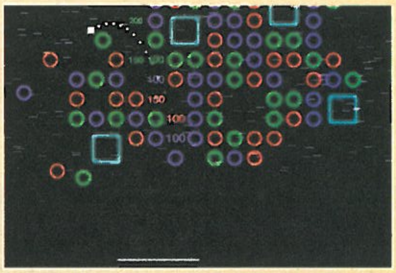
KRAKOUT (AMSTRAD CPC Y OTROS)

La raqueta más minúscula de la historia del subgénero para una variante doméstica de ***Arkanoid*** que tomó la peculiar decisión de darle horizontalidad al tema. Ha pasado a la historia prácticamente por eso.



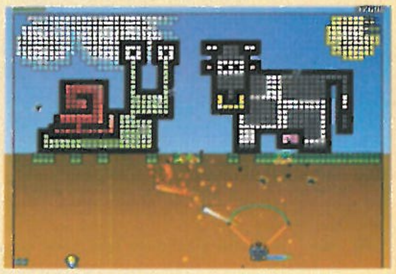
MR. BOUNCE (PC)

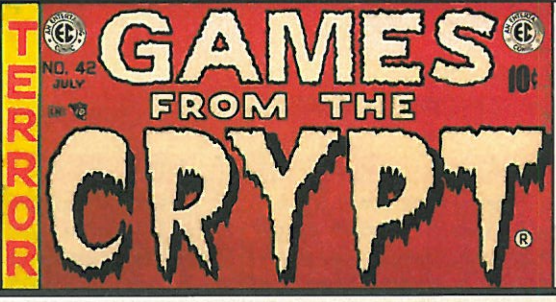
Preciosidad *freeware* influida por la última oleada de *shooters* abstractos y donde la gravedad y los combos son esenciales. Descárgalo en www.kongregate.com/games/pixelate/mr-bounce.



BREAK QUEST (PC)

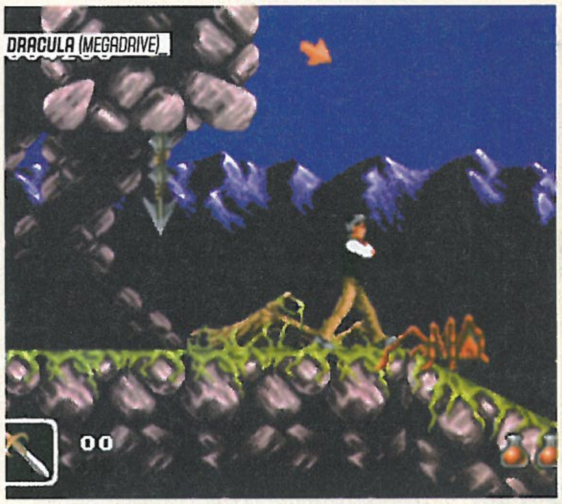
Que uno de los mejores machacaladrillos de todos los tiempos sea español es un detalle que resulta misterioso que no se haya publicitado más. Complejo, larguísimo y con múltiples posibilidades: una necesidad.

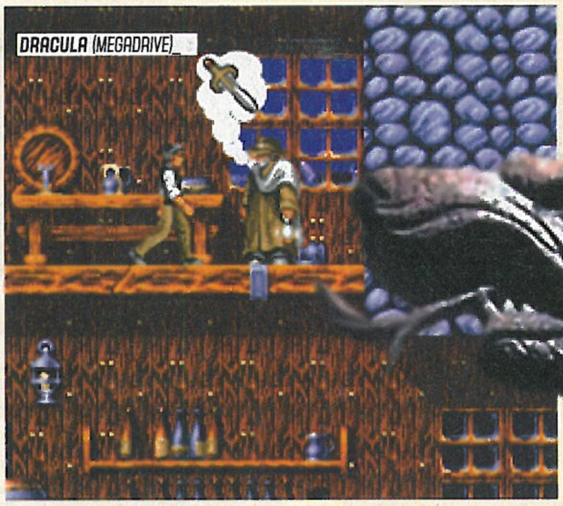


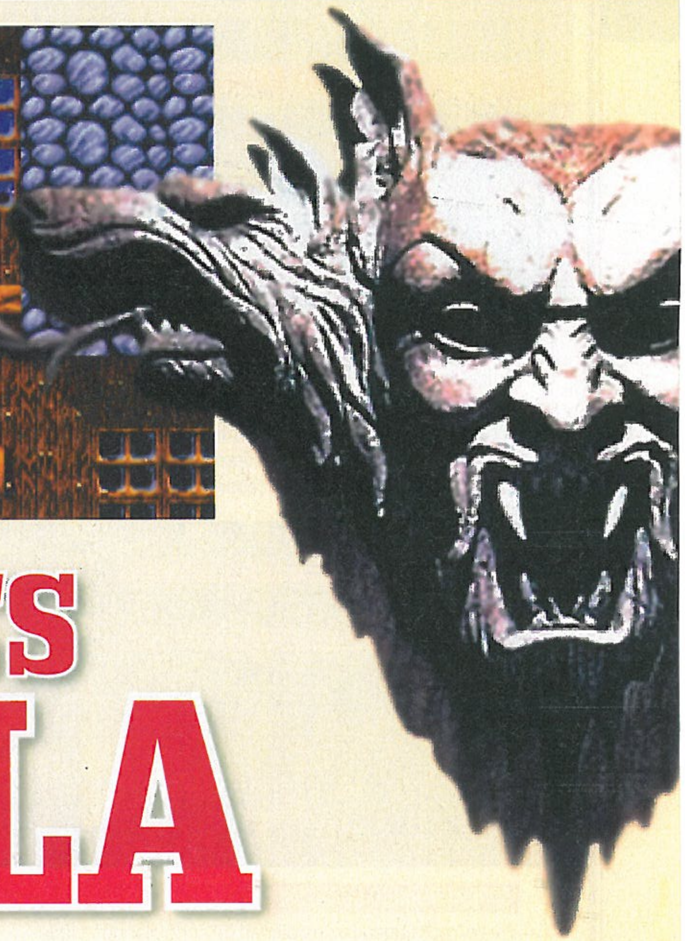


Este rincón de retro se nutre de juegos de la cripta, pero también podría ser «el baile de los malditos». Rebuscamos en el fondo de nuestros archivos para traeros los juegos que nadie conoce, las historias que se cuentan entre susurros en la industria. Pasad, pasad... bajo vuestra propia responsabilidad.

_BEN REILLY







BRAM STOKER'S DRACULA

LOS PRIMEROS NOVENTA, PROLIJOS EN ADAPTACIONES MARRULLERAS DE CUALQUIER PELÍCULA, DEJARON TRAS DE SÍ DOS TONTERÍAS LA MAR DE DIVERTIDAS. CON SÓLO EL NOMBRE EN COMÚN, EL DRÁCULA DE COPPOLA HIZO LAS DELICIAS DE LOS JUGADORES MÁS GOTIQUILLOS.



Bram Stoker's Dracula, de **Coppola**, fue una *rara avis* dentro del absurdo cine de terror de los noventa. Para empezar, el film surge entre dos tierras, la de la contundencia y desenfado del cine ochentero, y la comercialidad y gazmoñería de las películas más *PG* de la siguiente década. Además, el largometraje afrontaba la dificultad de, con un reparto de estrellas, adaptar al vampiro más legendario de forma novedosa y atractiva, a la vez que se mantenía la fidelidad con la obra original del irlandés tullido.

Coppola, necesitado de un trallazo que le devolviera al mercado, consiguió contentar a todos los frentes sin triunfar del todo en ninguno. Dracula combina erotismo, hallazgos visuales, grandes efectos especiales, música apabullante... pero también tiene interpretaciones ramplonas (**Keanu Reeves** en su monigotismo más fuerte), un ritmo desigual y, lo peor, una orientación romántica que traiciona y malinterpreta al material original de **Stoker**.

Con todo, la película fue un taquillazo que requirió su correspondiente adaptación consolera. El jolgorio de la película se contagió a dos juegos totalmente distintos, llamados ***Bram Stoker's Dracula***: dos irrepetibles hijos de esta atribulada época.

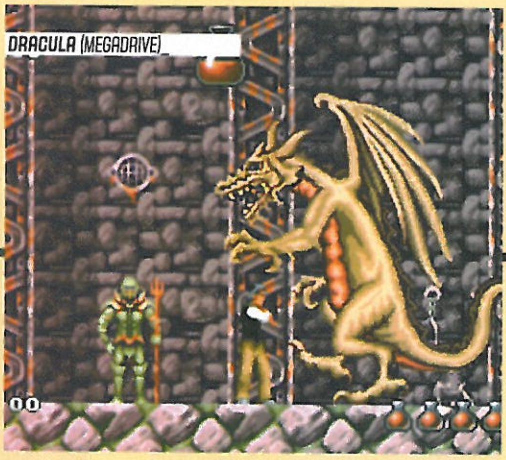
Barroquismo en 16 bits

Bram Stoker's Dracula, para consolas de 16 bits y portátiles como **Gameboy** y **Game Gear**, entra en el esquema de adaptación genérica de principios de los noventa: juego de acción con toques plataformeros y el inefable jefe final al final de cada fase.

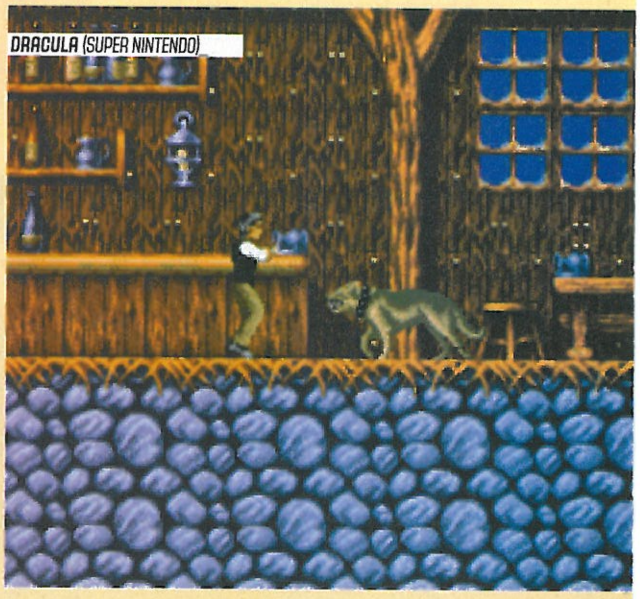
Este cartucho juega con la riqueza de la licencia que adapta. Jonathan Harker es el pamplinero protagonista, quien busca librar a su amada Mina del hechizo al que la ha sometido Drácula. Son siete niveles (con día y noche) en los que nos topamos con El Empalador en varias de las encarnaciones que presenta en la película.

El juego sobresale, curiosamente, del mismo modo que lo hace la película: cuando sabe ceñirse al material original resulta más que atractivo... pero, cada vez que se toma una licencia, el resultado desmerece. Harker cuenta para defenderse con una espada y ocasionales armas de uso limitado, lo que incide en lo debilucho de este personaje, que se ve superado por el grandioso poder de Drácula, quien usa contra él todo su arsenal sobrenatural. Pero hete aquí que ***Bram Stoker's Dracula*** opta por el esquema de la saga vampírica más emblemática: *Castlevania*. Si los nipones





VERSIONES Las versiones de Super Nintendo, Megadrive, Game Gear y Gameboy eran prácticamente idénticas. Bajo un cuidado entorno se compaginaban momentos memorables, como la persecución de las novias de Drácula, con momentos bizarros (ese dragón como jefazo).









adaptaron a su manera el material de **Stoker**, ahora se produce el viaje de vuelta. El juego está plagado de arañas, esqueletos, murciélagos y otros elementos. Enemigos muy reconocibles para los seguidores de **Konami**, pero que chirrían un poco en este juego.

Aun así, el juego es muy entretenido, con varias rutas en cada nivel, un ritmo muy ágil, gran variedad de enemigos y momentos de ingenio, como la huida de las tres vampiras. Pero en **Mega CD** se cocía algo distinto...

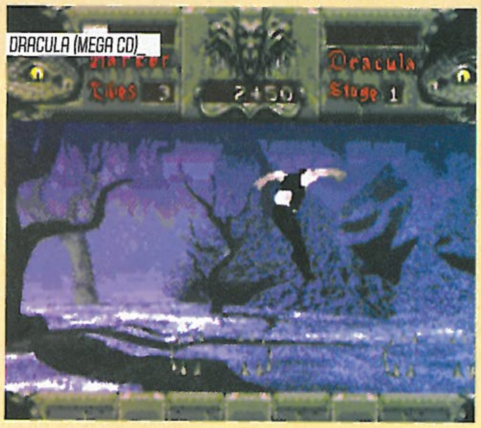
Loca aventura en Transilvania

Bram Stoker's Dracula para **Mega CD** esquiva el camino más fácil, que era también el de todos los juegos para este *add-on*: una mera conversión del juego para **Megadrive**, pero con un par de secuencias de vídeo y música remezclada. Este CD es un delirio *kitsch* impensable en otra época que no fuera la de los primeros 90. Para empezar nos topamos con un Jonathan Harker digitalizado, al más puro estilo *Mortal Kombat*. Los enemigos son bastante similares a los de la contrapartida en 16 bits, pero lucen un aspecto mucho más detallado y llamativo. Pero la palma se la llevan los escenarios. Pantanos, grutas y estancias del castillo son representadas con fondos prerrenderizados, cuya perspectiva cambia a medida que nos movemos de izquierda a derecha. Hoy día hay juegos *flash* más espectaculares, pero en 1993, en una consola doméstica (y por más que el truco fuera que los fondos estaban pregrabados), este despliegue era la repanocha.

Gráficos inéditos, música de primera clase, escenas de vídeo a tutiplen (con ese grano y megacompresión propios de los vídeos en

La versión Mega CD fue una excepción entre monótonas videoaventuras

Mega CD) y... la locura: nuestras armas. Harker no cuenta con crucifijos o estacas, ni siquiera con una mala pistola. Se defiende de los enemigos... ¡con movimientos de karate! El juego se convierte así en una peli de serie Z, con un aventurero del siglo XIX que da codazos a los zombis. Una paranoia pixelada que, con un toque de nostalgia, nos hace soñar con lo que pudo haber sido el periférico de **Megadrive** de haber sido más locuelo...



ERA DIGITAL El juego de Mega CD fue uno de los escasos títulos originales para el periférico. Fue un profético predecesor de Mortal Kombat: Sub Zero, con un desarrollo variado pese a lo impreciso del control.







1 ORÍN DE MONO

Que es a lo que saben las bebidas energéticas marca **Alcampo** y similares. En esta ocasión **Nintendo** se aprovechó de la imagen del gorila tontuno para etiquetar un producto blanco y bajo licencia, tauritina enlatada para las masas. «*Jungle Juice*» reza la serigrafía y el pobre **Donkey Kong** se rasca la cocorota como en una versión caricaturesca de *El Pensador* de **Auguste Rodin** elucubrando insondables misterios. ¿A qué público está dirigido este producto? ¿A qué sabe el líquido que contiene? ¿Por qué bebida energética y no zumo de plátano o de coco?

2 BLOODY PEACH

El nombre de la princesita Peach ofrece por si solo obviedad en la elección del sabor para una bebida de frutas. Peach. Melocotón. Ya está, pim-pam. Pero no, la estadounidense **Shasta** -un enorme holding de bebidas gaseosas- la emparejó con sabor a cereza, que no está mal, que ese sabor a chicle **Double Bubble** siempre triunfa pero no acaba de resultar muy coherente. Tampoco lo es el aviso LOOK INSIDE. ¿Cómo metemos la nariz dentro de la lata?



_S.T.A.R.

empinando el pixel:

La nostalgia con bebida entra

Bienvenidos al bar de xtreme. Haga una pequeña pausa en su lectura y consuma un refrigerio. Reservado el derecho de admisión. Aquí no se fía.

¡Incluye 1 fake!

3 ¡YOYAS POWER!

Esta bebida energética sí que mola. Un par de tragos y el poder del *shouryuu-ken* será suyo, no falla. Mejor a palo seco que combinarla con **Justerini & Brooks** un sábado por la noche, mejor engullirla en compañía de amigotes delante de su **Trinitron** y la **SNES** para una buena sesión de tortas humillantes.



4 GÜISQUI DEL BUENO

Güisqui escocés en botellines monodosis por parte de **Commodore** para celebrar la aparición en el mercado del **Amiga 1200**. Triunfazo, por supuesto. El licor procedía de las famosísimas bodegas de **Sean Connery** y se envasaron 68.020 unidades en referencia al microprocesador de la máquina, un **Motorola 68020**. El día de la presentación los invitados se trincaron casi 50.000 unidades.



5 DROGAINA LÍQUIDA

El equivalente a dos **Red Bulls** o cuatro tazas de café mañaneros en una anforita de 40 mililitros, cafeína pura concentradísima, un pelotazo de adrenalina de los que hacen saltar los ojos de sus cuencas. Sin azúcar y de suave sabor cítrico, **Mana Energy Potion** no trata, cura o previene enfermedades pero le dará un subidón que le permitirá jugar entre cinco y ocho horas como un titán. No recomendada para menores de 12 años.





6 BREBAJE ANTIEDAD

Mi querida **Konami** va y comercializa ampollas de colágeno líquido para todas aquellas señoras y señoritas que quieran cuidarse por fuera empezando por dentro. **Collagen Cristal Ottimo** contiene 3.000 miligramos de colágeno hidrolizado a bajo peso molecular y otros doce tipos de componentes que son estupendísimos para la piel si se ingiere antes de las 10 P.M. Disponible en farmacias y en cualquier **Konami Fitness Club** de Japón, promocionado por **Kurara Chibana**, **Miss Japan** y **Primera Dama** -es decir, segundo puesto- en el certamen Miss Universo 2006, una muñequita de 26 añitos que está claro que no necesita mejunjes así, pero oigan, mejor empezar desde bien jovencita, que los años pasan sin avisar.

7 ZUMO DE SETAS

Otra bebida energética, ésta más explícita. Se llama **POWER UP** y es de **Nintendo**, otra vez. Bien jugada y bien excusada recurre a la terminología videojueguil con desacostumbrado acierto. Un enorme Mario protagoniza el arte gráfico de la lata en un saltarín ademán mientras agarra con la mano izquierda a una bobalicona seta y alza el puño derecho en señal de vayan ustedes a saber qué. Aquí alzamos el porrón con la derecha. ¿Será algo subliminal o referencial con lo del bebercio?





9 JUGO DE LAGARTIJA

Terror y pavor, el dinosaurio Yoshi invitándonos a echar un trago de manzana carbonatada, el zumo menos apetecible que existe a excepción del que es alcoholizado y escanciado sapientemente. Caso típico de «pagamos a **Nintendo** una pasta para utilizar sus monigotes para vender nuestra agua sucia con gas que no quieren ni las gallinas. ¡Nos vamos a forrar!»



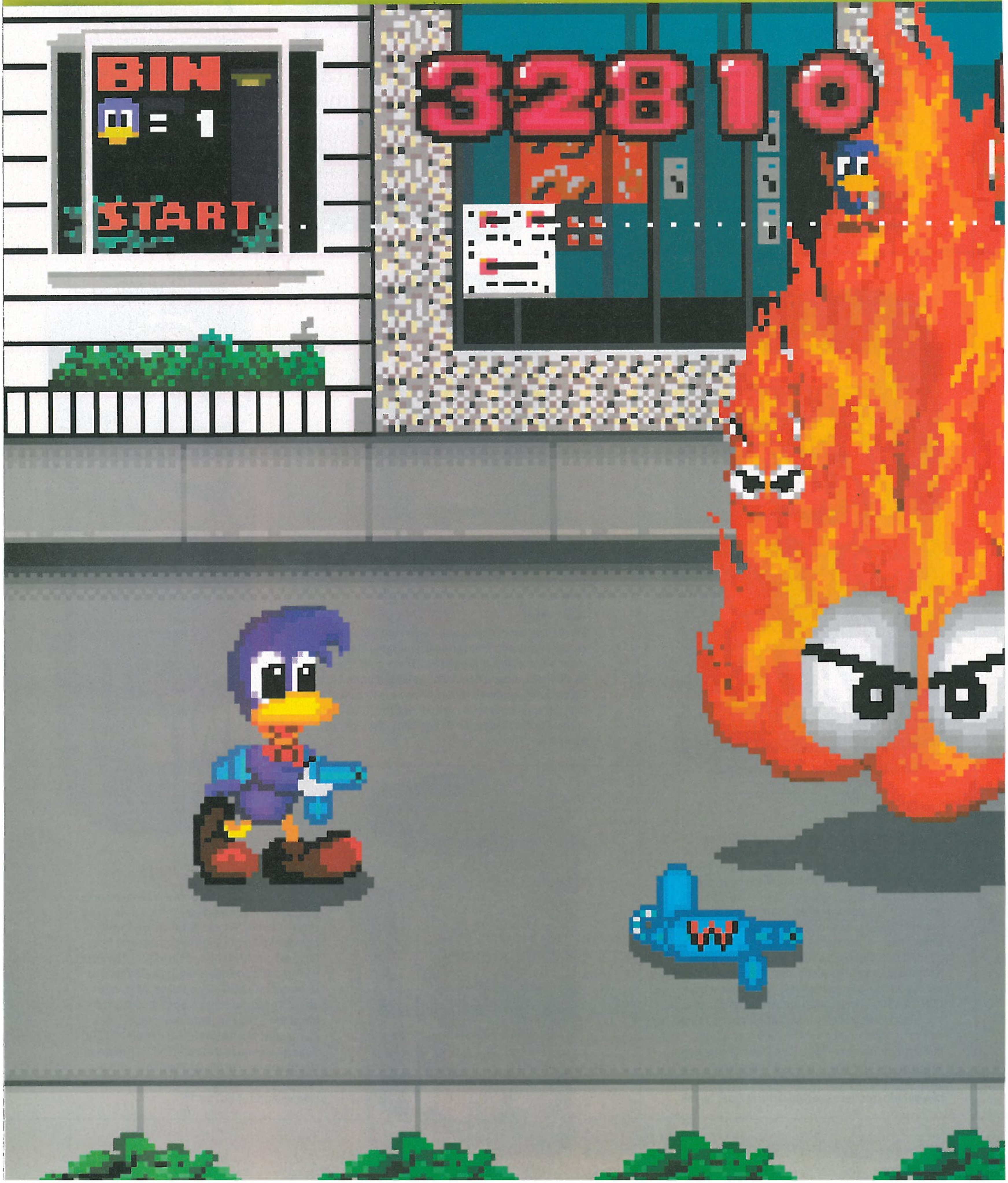
8 ORANGENGESCHMACK

Miren que listos son los de **Nintendo**. Agarran el mismo *artwork* utilizado en la bebida enérgica de antes, se la llevan a Alemania y le dan la vuelta para crear latas de naranjada. O de algo con sabor a naranja. Aparece Mario con la misma pose de saltimbanqui y el puño izquierdo levantado, algo más de rojillos. El líquido a beber es un sucedáneo de naranjada, ya se lo he dicho, pero también existe el mismo envase promocionando jugo de, atención, LEMONADO, en masculino. Debieron pensar que si el limón es un vocablo masculino, lo que se saca de exprimirlo también será un jugo masculino, que aunque suene raro siempre sonará mejor que esa especie de onomatopeya de sopapo con mano abierta que es *orangengeschmack*. ¿A que no pueden decirlo tres veces seguidas sin atragantarse?



10 THE 'P' WORD

Así llamaba Max Headroom a la competencia de CocaCola, con esa frase mítica *«don't say the 'P' word!»*. El caso es tan de cajón que da pereza explicarlo: **Sega** se decantó por CocaCola, así que **Nintendo** se tiró de cabeza a por La Otra, sólo que mientras **Sega** acercaba a su *partenaire* a los videojuegos, **Nintendo** se lucía en los supermercados. Luego pasó el tiempo y **Sega** se juntó con todo quisqui. ¿Se acuerdan del asombroso *Pepsiman* para Saturn? Menuda panda de veletas. **Nintendo** siguió con lo suyo prostituyendo al fontanero de **Shigeru Miyamoto** hasta la extenuación, malditos hijos de 'P'.


BIN
= 1
START
32810



DYNAMITE DUX

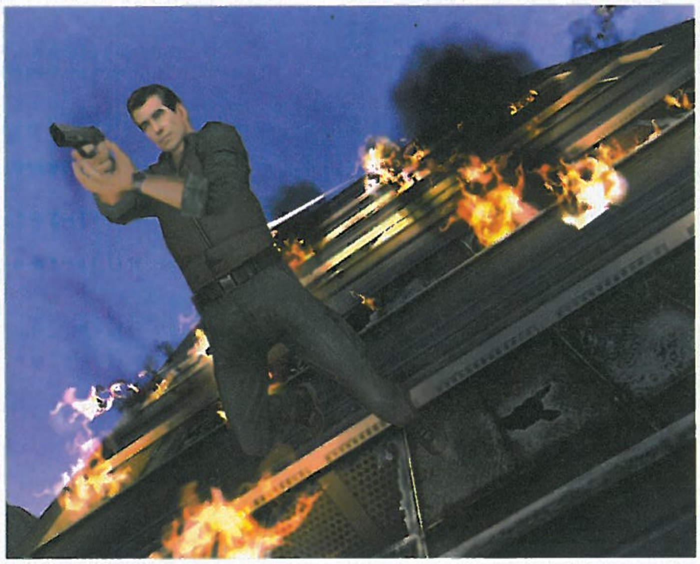
Construido por Sega en 1989 bajo la arquitectura de su Sega System 16 (gloria retro en estado puro gracias a títulos como Altered Beast o Golden Axe), Dynamite Dux fue un título muy querido por los habituales de los salones recreativos. Su colorido estilo de cartoon y su desvergonzada fauna de personajes (¡cabezas saltarinas de alce! ¡patos con guantes de boxeo!) subrayaron un estilo de juego rápido y fugaz, reforzado por buenas ideas como la posibilidad de orientar a los protagonistas en seis direcciones distintas o coger armas que seguro, segurísimo que eran marca ACME.







PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA_





CON LICENCIA PARA CONDUCIR Coches, motos... James Bond puede conducir cualquier vehículo con una habilidad fuera de lo común para acabar rodeado de llamaradas y chatarra.



JAMES BOND 007
TODO O NADA

_BEN REILLY

GBA / GAMECUBE / XBOX / PS2



_PLATAFORMA
PS2, XBOX, GC, GBA
_AÑO 2004
_COMPAÑÍA EA
_DESARROLLADOR
EA CANADA
_GÉNERO
ESPIONAJE SEXY

SALVA AL MUNDO, QUÉDATE CON LA CHICA... Y TEN BUEN ASPECTO MIENTRAS LO HACES: EL MEJOR BOND ES UN JUEGO

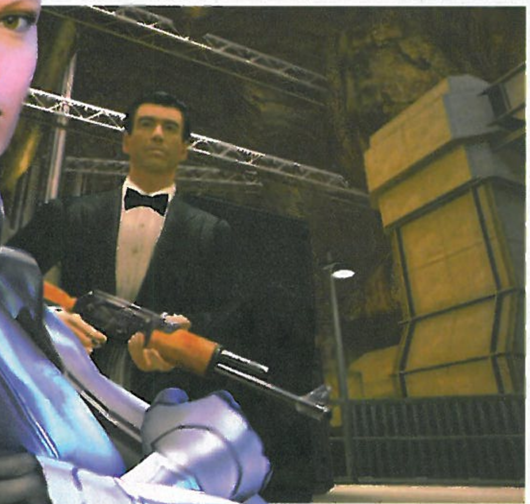
Goldeneye, desarrollado por **Rare** en su buena época en exclusiva para **Nintendo 64**, sigue proyectando una sombra alargadísima y ominosa que pone en tela de juicio cualquier nuevo intento de arrastrar a James Bond al mundo de los videojuegos. Cuando **Electronic Arts** se hizo con la licencia del espía al servicio de Su Majestad, no acababa de ser consciente de hasta qué punto tenían que enfrentarse a un juego tan amado por la crítica y el público, y tal vez por eso los primeros intentos de crear un juego a la altura del personaje resultaron fallidos: las adaptaciones de *El Mañana Nunca Muere*, *El Mundo No Es Suficiente* y el alimenticio *007 Racing* no estaban a la altura, y ya entrados en la generación de los 128 bits llegaron *Agent Under Fire* y *Nightfire*, que continuaban en la misma línea decepcionante.

Es entonces cuando en **Electronic Arts** se toman en serio la jugosa licencia que poseían y se alían con el equipo al cargo de la saga cinematográfica para crear una experiencia única hasta entonces: la creación de un nuevo capítulo de la serie Bond exclusivamente en formato de videojuego. Para ello contaron con la colaboración de **Pierce Brosnan**, encarnando por última vez a Bond, así como de **Judi Dench** como M, papel que aún conserva con **Daniel Craig** en el rol de Bond, y **John Cleese** retomando su papel como Q. A ellos se unieron otros interpretes como **Shannon Elizabeth**, **Willem Dafoe**, o la modelo alemana **Heidi Klum**, dejando claro que en ***Todo o Nada*** se estaba poniendo sobre la mesa un derroche de medios en el que no iban a faltar ni las Chicas Bond. Aunque tal vez, entre tanta estrella y tanta belleza, la mayor sorpresa del juego sea la recuperación del gigantesco **Richard Kiel**.

Tanto derroche está bien y afecta a la propia presentación del juego, que tratándose de James Bond no podría ser menos que de lujo, pero es el propio juego lo que nos interesa. Tomando la estructura de una película bondiana cualquiera como base, con su secuencia de acción de apertura seguida de la no menos típica secuencia de créditos, ***Todo o Nada*** propone una aventura de acción en tercera persona (atreviéndose a abandonar al fin la primera persona) en la que prácticamente no falta ninguno de los elementos de éxito de la época en que apareció el juego: Bond se enfrenta tanto a acción desenfrenada salpicada de balas y explosiones como a momen-











POR ALGO JAMES BOND ES EL ESPÍA MÁS ELEGANTE, Y ESTE JUEGO ESTÁ A SU ALTURA

tos de infiltración y uso de utensilios de alta tecnología delirante, así como a fases de conducción. Todo ello, lejos de dispersar la acción, se ajusta a lo que el juego pretende ser: un capítulo más de la saga. En la parte centrada en el combate, no faltan elementos como la cobertura en los tiroteos, esencial para sobrevivir a las oleadas de enemigos. Pero no todo son tiroteos, y James Bond también puede y debe enfrentarse a los enemigos a guantazo limpio, con un sistema de lucha cuerpo a cuerpo tan cuidado como cualquier otro elemento del juego.

Los niveles, lejos de estar diseñados de una forma lineal, presentan las suficientes variaciones en su topografía como para no aburrir nunca, y tan pronto se está recorriendo una mina abandonada usando vagonetas como cobertura como se está haciendo *rappel* en una presa, todo ello debidamente salpicado de disparos. Las fases de conducción resultan más que competentes, y cuentan con los elementos esenciales: explosiones y velocidad. Los *gadgets* de Q no pueden faltar, y brilla con luz propia un robot araña que cuenta con su propio Modo de juego en primera persona que permite alcanzar lugares inaccesibles para Bond.

Un juego completo, en suma, que cubre todo el espectro de la acción bondiana, y que no sólo está a la altura de la mejor de sus películas, sino que las supera gracias a su sobresaliente capacidad para entretener. Sus valores de producción le dan la credibilidad necesaria para que el jugador sienta que está jugando un producto de James Bond con todos sus elementos, y el apartado jugable subraya ese hecho con su buen hacer en todos y cada uno de sus componentes, desde el ajustado control hasta la cuidada curva de aprendizaje o su Modo Cooperativo para dos jugadores.

Intentando emular el éxito de ***Todo o Nada*** **Electronic Arts** desarrolló dos juegos más de James Bond antes de perder la licencia: *Goldeneye: Agente Corrupto*, retomando el hilo de Goldeneye, y *Desde Rusia Con Amor*, revisitando la clásica película contando con la colaboración del propio **Sean Connery**. Sin embargo ninguno de los dos está a la altura del derroche de talento mostrado en ***Todo o Nada***, hasta la fecha el único juego de James Bond que ha podido plantarle cara al monolítico *Goldeneye*. Está por ver qué logrará **Activision**, actual dueña de los derechos del superagente, con la adaptación de su próxima película, *Quantum of Solace* (probablemente también con referencias a *Casino Royale*). En cualquier caso no es mal momento para recuperar este ***Todo o Nada*** y amenizar la espera. Mejor que ver una película.



EL BASURERO

La peor ponzoña de nuestras colecciones

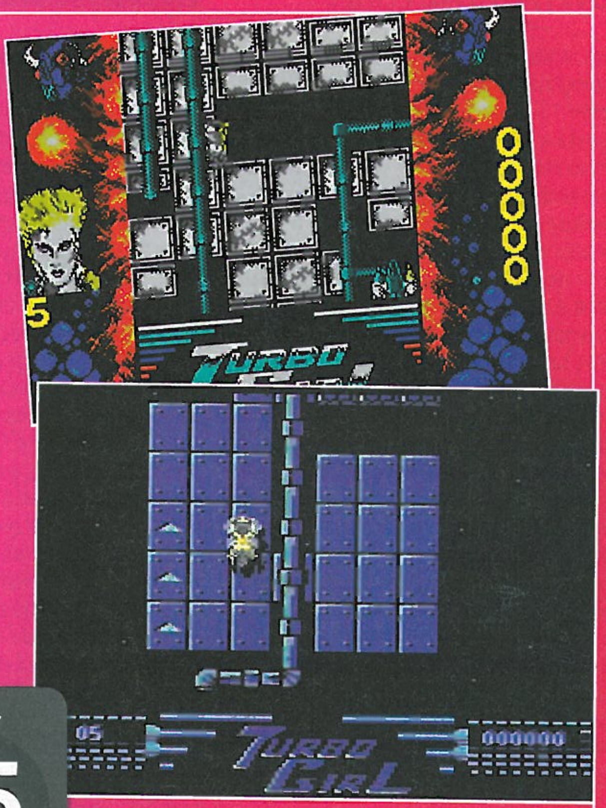
TURBO GIRL

HABLAR DE LA COMPETENCIA ESTÁ FEO, PERO EN ESTE CASO, LA CUESTIÓN ESTÁ JUSTIFICADA. ¿CUÁNTOS DE USTEDES COMPRARON EL NÚMERO 1 DE LA ETAPA SÁBANA DE MICROMANÍA...

... sólo para olisquear de cerca el crujiente muslamen de la turboperra que cabalgaba en el hueco central de la portada? Por amor de Dios, si hasta hicieron un anuncio televisivo convirtiéndola en jamona 3D, y reduciendo a cero el esfuerzo improvisatorio de la polución nocturna del pajero medio...

Por todo ello, ***Turbo Chirla*** es ejemplo palmario de la lamentable costumbre de la Edad de Estaño de soft español de programar un juego *default*, pillar una piba por ilustradores de agencia, y modificar marcadores, manuales de instrucciones y demás parafernalia para convertir un *shooter* en un sindiós picantón. El ejemplo más palmario es el de La Teta Traumática, aquel ***Game Over*** que, por lo menos, ocultaba un juego decente. Justito. ***Turbo Sucia***, ni eso: es otra basura de explotación de **Dinamic**, repetitiva y sin fuste, de una lentitud insultante hasta para un juego de 8 bits y con cotas de desastre que rozan lo demencial en versiones como la de **Commodore 64**.

Turbo Necia es una basura, eso sí, que trasciende su época. Es una Mierda Simbólica. Pero no se líen: una mierda al fin y al cabo.



GLOBAL **2,5**

_GÉNERO **PERRAS MOTORIZADAS À LA BRIGITTE NIELSEN**
_PAIS **ESPAÑA ES UNA RUBIA DE POTE**
_COMPAÑÍA **DINAMIC**
_DESARROLLADOR **DINAMIC**

TOPS

xtreme

01 **GRAND THEFT AUTO IV** (ROCKSTAR) PS3/XBOX 360
02 **MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS** (KONAMI) PS3
03 **NINJA GAIDEN II** (MICROSOFT) XBOX 360
04 **BURNOUT PARADISE** (ELECTRONIC ARTS) PS3/XBOX 360
05 **CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII** (SQUARE ENIX) PSP
06 **BATTLEFIELD: BAD COMPANY** (E. ARTS) PS3/XBOX 360
07 **NO MORE HEROES** (VIRGIN PLAY) WII
08 **SUPER MARIO GALAXY** (NINTENDO) WII
09 **LA CONSPIRACIÓN DE BOURNE** (VIVENDI) XBOX 360/PS3
10 **ADVANCED WARS: DARK CONFLICT** (NINTENDO) NDS

GAME

PLAYSTATION 3

01 GRAND THEFT AUTO IV
02 DRAGON BALL Z: BURST LIMIT
03 RACE DRIVER GRID
04 HAZE
05 FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION + SIXAXIS

PLAYSTATION 2

01 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
02 GOD OF WAR II (PLATINUM)
03 LEGO INDIANA JONES: LA TRILOGÍA ORIGINAL
04 FIFA 08
05 RAYMAN: RAVING RABBIDS

XBOX 360

01 NINJA GAIDEN II
02 GRAND THEFT AUTO IV
03 DRAGON BALL Z: BURST LIMIT
04 RACE DRIVER GRID
05 BIOSHOCK

WII

01 MARIO KART + VOLANTE PARA WIIMOTE NINTENDO
02 SUPER MARIO GALAXY
03 ELEDEES
04 MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS
05 MARIO PARTY 8

PSP

01 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
02 GRAND THEFT AUTO VICE CITY STORIES (PLATINUM)
03 GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
04 RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO IMPORTA (PLATINUM)
05 LEGO INDIANA JONES: LA TRILOGÍA ORIGINAL

NINTENDO DS

01 42 JUEGOS DE SIEMPRE
02 NEW SUPER MARIO BROS.
03 CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN
04 MARIO KART DS
05 MÁS BRAIN TRAINING

NUESTRO TOP TEN MUSICAL PARA LOS CIERRES DEL 40 AL TRUÑO



THE ELF:
El Greco (Vangelis)
JOHN TONES:
Pay to Cum! (Bad Brains)
NEMESIS:
Esperándote (Vanesa Quiroz)
LEOLO:
Life in technicolor (Coldplay)
CHIARAFAN:
She works for the money (D. Summer)
ANNA:
Peter Pan (El canto del Loco)
JOSELE MAQUETA:
Tresoro Sephardis (Judy Frankel)
CURRELE MAQUETA:
Nadie sale vivo de aquí (Calamaro)
MELON GASOIL:
Laura se fue (Nek)
STAN BY:
Mongoloid (Devo)



¡CORRE A BUSCAR LA NUEVA REVISTA CARTOON NETWORK!

¡TODO POR SÓLO! 4,50 €

REGALO: RAQUETAS DE BÁDMINTON DE Cow and Chicken™





¡DISFRUTA DEL VERANO CON LAS RAQUETAS MÁS MOLONAS!

CN CARTOON NETWORK

Es una publicación de GRUPO ZETA



YA A LA VENTA
LA PRECUELA LLENA DE ACCIÓN DEL FINAL FANTASY
MÁS POPULAR DE TODOS LOS TIEMPOS
CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII
16+
www.pegi.info
PlayStation Portable
SQUARE ENIX
www.crisiscoregame.es
CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII- © 2007, 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados. DISEÑO DE PERSONAJES: TETSUYA NOMURA. CRISIS CORE, el logo de CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-, FINAL FANTASY, SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd. "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.